02/2002 ● AVSLÖJANDE: SÅ FÅR DU PENGAR FÖR ATT SPELA!

+ SVENSKA

PC Games

incite

VI KORAR DE **50** BÄSTA SPELEN 2001

RETURN TO CASTLE

WOLFENSTEIN

8 SIDOR RECENSION!

VÄRLDENS ELAKASTE DATORSPEL!

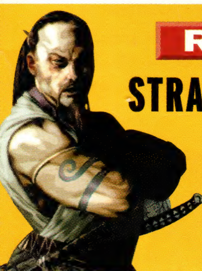


HIMMLER VILL SKAPA DEN ULTIMATA SOLDATEN – DET SKA **DU** FÖRHINDRA! VI AVSLÖJAR ALLT OM STORSPELET OCH GER DET GOLDEN AWARD ● 7 UPPDRAG ● 13 VAPEN ● ZOMBIES ● 7 MULTIPLAYER-BANOR ● MASSOR AV ARGA NASSAR!

MÄSTERLIGT STRATEGISPEL. VI GER DET 8/10!

RECENSION

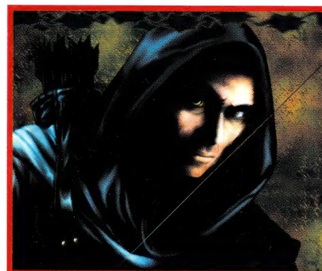
EMPIRE EARTH



RECENSION

STRATEGI MED HUMOR!

BATTLE REALMS



THIEF 3

FÖRSTA SCREENSHOTS

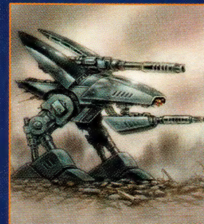


RECENSION

NU FINNS HELA VÄRLDEN MED

EUROPA UNIVERSALIS 2

DEUS EX 2



INTERVJU MED WARREN SPECTOR OM HANS NYA BARN



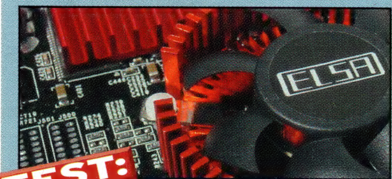
TOCA RACE DRIVER

ÄNTLIGEN KOMMER TOCA 3!

HÄR ÄR ETT GOTT RÅD: VÄNTA MED ATT KÖPA

WINDOWS XP

SUPERCOOL



TEST: ELSAS NYA 3D-KORT HAR BÄTTRE KYLNING ÄN ETT KYLSKÅP!

kr 59:50



TIDSAM 0977-02

I DETTA NUMMER HITTAR DU:

RED FACTION
THIEF 3
DEUS EX 2
CIVILIZATION 3
C&C: RENEGADE
COMMANDOS 2
BLACK & WHITE
OPERATION FLASHPOINT
HARRY POTTER
TOCA RACE DRIVER
GIANTS
TRIBES 2
RTC WOLFENSTEIN
BALDURS'S GATE 2
ANARCHY ONLINE
MOTO RACER 3
GHOST RECON
CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02
MORROWIND
COLIN MCRAE RALLY 2
I-WAR 2
SEVERANCE
STRONGHOLD
F1 2001
NHL 2002
POOL OF RADIANCE
ALICE
ALIENS VS. PREDATOR 2
Z: STEEL SOLDIERS
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
DESPERADOS
B17 FLYING FORTRESS 2
SERIOUS SAM
MAX PAYNE
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
TRAIN SIMULATOR
DELTA FORCE 3
FIFA 2002
CONFLICT ZONE
THE MOON PROJECT
PROJECT IGI
CYCLING MANAGER
SUDDEN STRIKE FOREVER
ALONE IN THE DARK 4
THEME PARK INC
MECH COMMANDER 2
SHOGUN
PROJECT EDEN
CODENAME OUTBREAK
ICEWIND DALE
FALLOUT TACTICS
BATTLE REALMS
IL-2 STURMOVIK
EMPIRE EARTH
EUROPA UNIVERSALIS 2
SOUL REAVER 2
THE SIMS: HOT DATE
MONOPOLY TYCOON
SUB COMMAND

Web butiken med personlig service!

Alla priser inklusive moms!



PC Komplett Athlon XP 1700+

- Låda/Chassi: Chieftec Miditower ATX 340W Med Dörr
- Moderkort: MSI K7T-266A PRO2-RU, USB2.0, ATA/100
- Processor: AMD Athlon XP 1700+ 1,4GHz (Palomino)
- Minne: PC2100 256MB DDR
- Hårddisk: Western Digital 80GB 7200 RPM
- Grafikkort: Geforce 2 Ti 64MB DDR, TV-utgång
- Ljudkort: Soundblaster kompatibelt
- DVD/CD: 16X/40X
- Diskettstation: Sony 3,5"
- Sv. Tangentbord & Mus
- 3 års Garanti & Telefonsupport!

11.995:-

* Skärm ingår ej

Tillval: Windows XP Home Edition | Artikelnummer: 108599 | **1.350:-**

Uppgraderingspaket XP 1600+

- AMD XP 1600+ 1.4GHz, 266MHz- Palomino processor
- EKL CPU-fläkt m/kullager för Socket A
- Moderkort VIAKT266A, ATA-100, RAID, LJUD, ATX, DDR.
- Minne - 256 MB DDR (266MHz)

4.395:-



Uppgraderingspaket XP 1800+

- AMD XP 1800+ 1.533 GHz, 266MHz- Palomino processor
- EKL CPU-fläkt m/kullager för Socket A
- Moderkort VIAKT266A, ATA-100, RAID, LJUD, ATX, DDR.
- Minne - 256 MB DDR (266MHz)

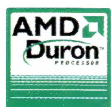
5.295:-



Uppgraderingspaket 900 MHz

- AMD Duron 900MHz
- Cooler Master CPU-fläkt
- Asus A7V-E Moderkort VIAKT133, ATA/100, ATX
- Minne - 128 MB PC133

1.995:-



Marknadens bästa priser på minnen!

- SDRAM PC100, 133 & 166
- DDR-DIMM PC266, RDRAM
- Original, Mosel & Winbond CL2.
  Titta på www.komplett.se för dagspriser!



Finansiering

Vi har finansiering för studenter och privatpersoner. Köp varor för upp till 30.000 och dela upp din betalning på 36 månader. Ansök direkt på www.komplett.se

Hem PC

Komplett.se erbjuder nu förmånliga Hem-pc erbjudanden. Via www.komplett.se kan du enkelt konfigurera din egen hem-dator och se din månadskostnad direkt!

Varan är på lager

Vi har ett av Nordens största lager av dataprodukter och köper in stora partier. Välj mellan 6000 olika varor från vårt centrallager på över 5000 kvm. För hela vårt utbud kolla på www.komplett.se

därför är Wolfenstein så coolt

innehåll



Det är sällan man hör rop på hjälp för att en anställd på redaktionen råkat illa ut i ett spel – vi spelar de flesta nya datorspel och är därför vana vid det mesta. Men aldrig har det skrikits så mycket som under *Return to Castle Wolfenstein*. Rop som "Jamen kom igen för heeelvete ..." och "Arrgh, kom hit och titta" har skallat genom luften när en dansande nazi-zombie för femtielfte gången tagit kål på recensenten med en eldkastare.

Det är ett spel som kan fängsla alla gamers.

Vi ville gärna haft med ett demo så att du själv kunde provat, men det får vänta tills den släpps. Under tiden kan du njuta av trailern som ligger på månadens CD. Den ger ett intryck av spelet och illustrerar den härligt ondskefulla stämning som genomsyrar varje minut. Läs den stora artikeln om *Wolfenstein* som börjar på sid 50!

Michael Broström, redaktör incite PC Games





nyheter

6 NYHETER
12 ONLINE-NYHETER
14 MÅNADENS MODS
15 INCITE TOP 10

kommer snart

18 THIEF 3
20 DEUS EX 2
22 THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND
24 C&C: RENEGADE
26 TOCA RACE DRIVER
28 ANNO 1503

special

30 DE 50 BÄSTA SPELEN 2001
40 ALLT OM WINDOWS XP
44 FRAMTIDENS FLIGHT COMBAT-SPEL
46 HUR KAN DU TJÄNA PENGAR PÅ ATT SPELA?

recensioner

50 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
58 BATTLE REALMS
62 IL-2 STURMOVIK



WOLFENSTEIN

Et knusende ondt nazispil, der får dig til at råbe og skrige ...
side 50







64 EMPIRE EARTH
68 EUROPA UNIVERSALIS 2
73 SKY SPORTS
73 SOUL REAVER 2
74 THE SIMS: HOT DATE
76 MONOPOLY TYCOON
78 DIGGLES
79 SUB COMMAND
80 OFF PISTE
81 BALLISTICS
82 DRUUNA
83 X-COM: THE ENFORCER

hardware

84 NYHETER
86 HARDWARE TEST
88 VERKSTADEN

spelstrategi

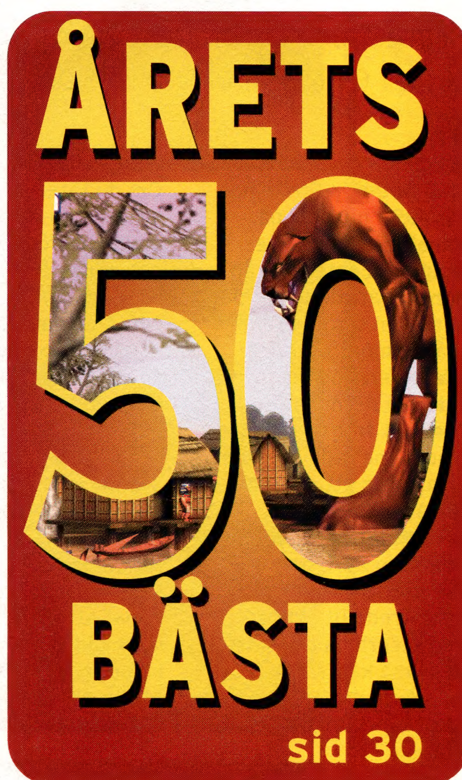
89 FUSKKODER
90 FIFA 2002
92 ALIENS VS. PREDATOR 2

brevlådan

94 BREVLÅDAN

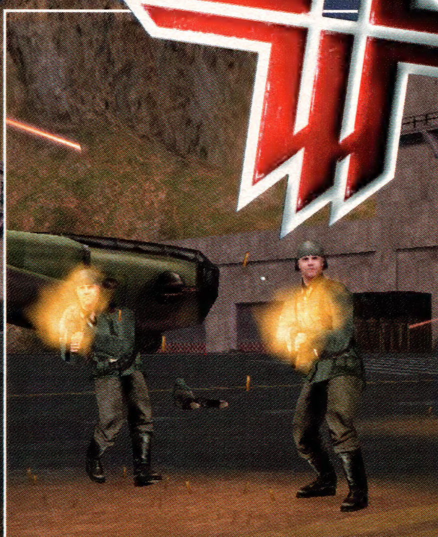


Battle Realms sid 58



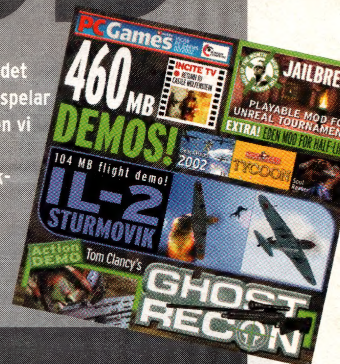






demo CD

Det må så vara att det inte är många som spelar flygsimulatorer, men vi ger ändå ca 100 MB till det ryskproducerade *IL-2 Sturmovik*. Det är ett härligt demo.



demos

- GHOST RECON
- IL-2 STURMOVIK
- AQUANOX
- BEACHHEAD 2002
- SOUL REAVER 2
- ZOO TYCOON
- MONOPOLY TYCOON
- SID MEIER'S SIMGOLF

videos

- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

PATCHES:

- ELITSERIEN UPDATE 2001-2002
- OPERATION FLASHPOINT v. 1.3
- UNREAL TOURNAMENT BONUS PACK 1

INTERNET:

- GAMESPY ARCADE v.1.0
- GETRIGHT ● GODZILLA

DRIVERS:

- DETONATOR 3 v.21.81 ● GLSETUP v.1.0.0.117 ● DIRECTX 8.0A

SECURITY

- INOCULATE IT FULL VERSION
- ZONE ALARM 2.1.44

SYSTEM

- WINRAR 2.71 ● WINZIP 8.0
- SISOFT SANDRA 2001
- SAFECLEAN 3.0

TWEAK TOOLS

- NV-MAX ● HZ-TOOLS ● GEFORCE TWEAK ● 3DFX OVERCLOCK ● DETONATOR COOL BITS ● 4-IN-1 VIA ● PS2-RATE

TIPS & CHEATS

EXTRAS

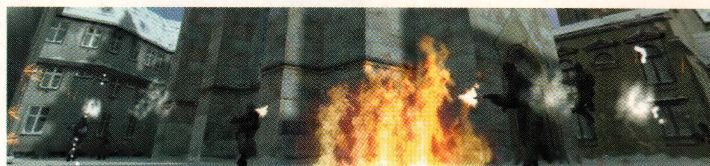
- INCITE BABES
- WALLPAPERS
- QUICKTIME 5

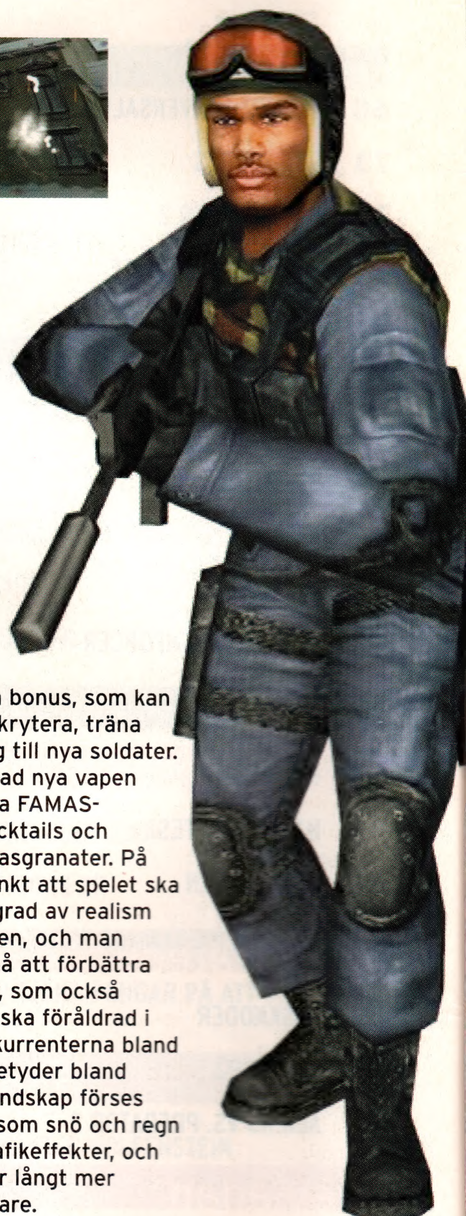
BONUS!

MÅNADENS MODS

- JAILBREAK (UNREAL TOURNAMENT)
- EDEN (HALF-LIFE)







COUNTER-STRIKE SOM SOLOSPEL

Världens mest populära **ONLINE-SPEL** kommer nu i en single player-version

Den välkända *Half-Life*-moden *Counter-Strike* har sedan 1999 huserat på landets spelcaféer. Nyligen bekräftade spelproducenterna från Gearbox Software att de håller på att bli klara med en single player-version som får namnet *Counter-Strike: Condition Zero*, och som ska komma ut under de närmaste månaderna. Det blir frågan om ett så kallat "stand alone"-tillägg, som alltså kan spelas utan att du äger det ursprungliga *Half-Life*.

Precis som i det första *Counter-Strike* ska *Condition Zero* handla om kampen mot terrorism, en uppgörelse som ska breda ut sig över 30-40 uppdrag utspridda på minst 16 banor, som också kan användas för online-spel. Varje enskilt uppdrag kommer att bestå av uppemot 10 mindre uppgifter. Om du löser alla erhåller du en extra bonus, som kan användas för att rekrytera, träna och köpa utrustning till nya soldater. Därtill kommer en rad nya vapen som t ex det franska FAMAS-geväret, molotovcocktails och speciella kemiska gasgranater. På detta sätt är det tänkt att spelet ska hålla samma höga grad av realism som online-förebilden, och man arbetar dessutom på att förbättra spelets grafikmotor, som också håller på att bli ganska föråldrad i förhållande till konkurrenterna bland skjutaspelen. Det betyder bland annat att spelets landskap förses med vädereffekter som snö och regn samt en rad nya grafikeffekter, och att karaktärerna blir långt mer detaljerade än tidigare.

GRYMMA GENER

Lek med din egen DNA i **THE GENOME PROJECT**

Gentekniken löper amok i 3D action/adventure-spelet *The Genome Project* från Saber Interactive, där du som en anonym militärforskare ska försöka att kämpa dig genom en rad olika banor befolkade med ett antal muterade motståndare som alla har uppstått som resultat av skrupelfria vetenskapsmäns hänsynslösa lek med mänskligt DNA.

Lyckligtvis kan du också samla på dig nya DNA-strängar på vägen, som därefter kan ge din karaktär nya förmågor och stridsmöjligheter som t ex mörkerseende, motståndskraft mot kemiska gifter, extrem snabbhet och mycket annat. De olika förmågorna kan också kombineras, så att din figur t ex utrustas med både mörkerseende och speciella krypskyttetalanger, vilket också är nödvändigt för att komma genom uppdragen. De skruvade experimenten ska påbörjas under april månad.



■ ÄNGLAR PÅ DIN PC

Då ska det vara helt säkert. *Charlies Änglar*, som tidigare har gjorts som både TV-serie och senast som biofilm, får sent omsider sitt eget datorspel. Det är franska Ubi Soft som köpt rättigheterna till att utveckla en hel rad spel med de tre slagkraftiga snyggingarna i huvudrollerna. Det finns ännu ingen konkret information om vilket slags spel det blir frågan om, eller när de ska vara färdiga, men vi kommer att följa utvecklingen på dessa sidor.

ELITSERIEN 2002

Som vi tidigare nämnt har EA inga planer på att släppa ett Elitserien 2002. De har dock ordnat fram en patch som gör att man kan spela Elitserien 2001 tillsammans med nya NHL 2002.

Patchen kan inte ordna fram de aktuella laguppställningarna, men du får i alla fall chansen att ta Luleå till SM-final och låta Färjestad och Djurgården hamna sist ...

Som en service till våra läsare ligger patchen på incite-CD:n.

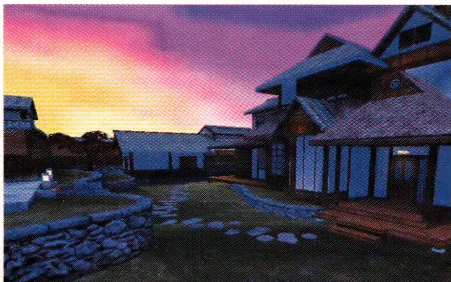


CATE GÅR IGEN

Nya detaljer har släppts om fortsättningen på *No One Lives Forever*

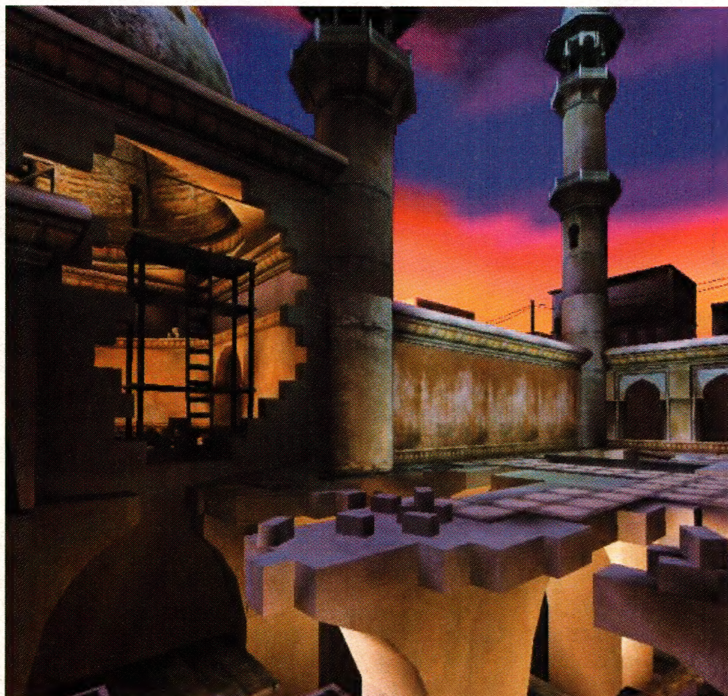
Som vi tidigare har berättat på dessa sidor har Vivendi kommit en bit med fortsättningen på det fina, men förbisedda spionskjutaspelet *No One Lives Forever*. Nu har de första skärmbilderna och detaljerna från spelet så smått börjat att dyka upp, och det ser ganska lovande ut. Huvudrollen spelas åter av den sexiga superspionen Cate Archer, som bekämpar världens mäktigaste psykopater med både charm och skjutvapen.

Vivendi lovar att den artificiella intelligensen blir förbättrad, och din arsenal av spionutrustning väsentligt utökad med nya skruvade uppfinningar. Spelet ska enligt planerna vara färdigt till sommaren, och intresserade kan följa utvecklingen på: www.lith.com











Du spelar den blodtörstiga kvinnan **BLOODRAYNE** i spelet med samma namn

HON ÄR EN VÄNLIG VAMPYR

Okej, vi har hört många långsökta spelidéer, men *BloodRayne* tar ändå priset. Spelet handlar om den bokstavligt talat rätt så blodtörstiga kvinnliga agenten BloodRayne, som under mitten av 30-talet skickas ut på ett farofyllt uppdrag för att eliminera en ockult nazistfraktion.

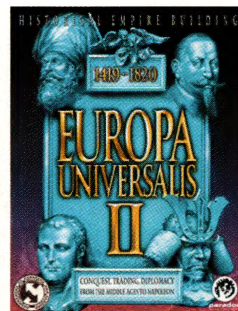
BloodRayne är dock inte någon helt vanlig agent, hon är till hälften människa och till hälften vampyr och använder sina övernaturliga krafter i kampen mot de horder av levande döda som sprider död och ödeläggelse överallt på jorden. Hon besitter bland annat övernaturlig styrka, mörkerseende och förmågan att sänka omgivningens tempo till slowmotion och kan på så vis undvika sina motståndares projektiler (var det någon som sade *Max Payne*?), samtidigt som hon måste suga blod från sina besegrade fiender för att överleva. BloodRayne börjar sin jakt i slutet av 2002.

■ SPELRYSNINGAR PÅ BIO

Det verkar inte finnas någon hejd på strömmen av datorspel som letar sig till vita duken på biograferna. Under hösten såg vi både *Tomb Raider* med Lara Croft och *Final Fantasy: The Spirits Within* erövra en biograf nära dig. Det senaste exemplet på trenden är rysarspelet *Nocturne* från Terminal Reality, som enligt planerna ska filmatiseras av Dimension Films, företaget som också står bakom de populära *Scream*-filmerna. Manuset är klart och inspelningarna börjar enligt planerna senare i år. *Nocturne* är för övrigt det tredje spel/film-projektet för pojkarna på Dimension Films, som också arbetar på filmversioner av *Max Payne* och *American McGee's Alice.*

PARADOX BILDAR NYTT BOLAG

Paradox Entertainment, kanske mest kända för bland annat strategispelen Europa Universalis och dess uppföljare (se recensionen), ska fokusera på strategispel och utveckling av nya och spännande märken inom spelindustrin. Därför har nya utvecklingsbolaget Point Blank Development bildats med Paradox som största aktieägare. Det nya bolaget ska koncentrera sig på spelutveckling och nya gameplay-innovationer.

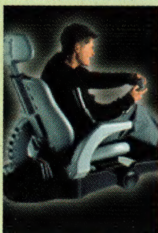


incite PC Games välkomnar alla satsningar inom spelbranschen och hoppas mycket på att Point Blank ska kunna hitta på något nytt inom just gameplay - där vi ju knappast har sett något nytt sedan Electronic Arts och The Sims tog världen med storm. Mer info finns på **www.paradoxplaza.com**

Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste hardwareframstegen.

■ Tillbakalutat spelande
Om du är trött på att sitta krampaktigt hopkrupen på din kontorsstol medan du försöker att utplåna dina vänner i *Counter-Strike*, så kan det vara läge att kolla in spelstolarna från företaget VideoGear.com. De har utvecklat en rad speciella spelstolar som finns i en rad olika varianter från cirka 400 kronor och uppåt. Du kan ta en närmare titt på modellerna om du surfar till: www.videogear.com



■ Musik i syrad design
Datorljudexperterna från Creative Labs har tillsammans med de Ministry of Sounds världsberömda DJ:s utvecklat en speciell 20 GB jukebox. Det gjordes bara fyra handmålade exemplar av den lilla boxen, som nyligen såldes på Internetauktionen QXL.com för över 5 000 kronor per styck. Ja, ja, det behöver inte vara fint för att vara dyrt.



TOTALT KRIG UNDER MEDELTIDEN

TOTAL WAR flyttar från Östern till medeltidens Europa

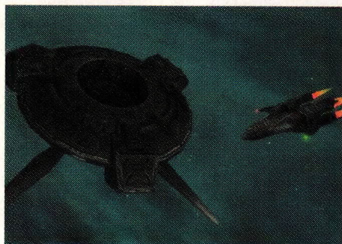


GOTT OM GUBBAR
Det är ju inte direkt brist på soldater i den här armén ...

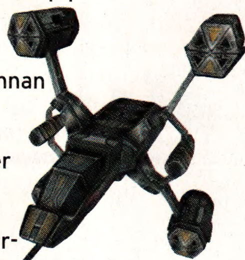
Ett av de senare årens mest avancerade och populära krigsstrategispel, *Shogun: Total War*, byter ut samurajer och österns mystik mot slott och ringbrynjor. Det sker när nästa spel i serien *Medieval: Total War* kommer ut under loppet av sommaren.

Som namnet antyder kommer spelet att utspelas under medeltiden, där du kan välja att styra en av 12 nationer genom 400 år, medan du försöker ta herraväldet över både landområden och sjövägar. Under spelets gång får du både utveckla ditt imperium och styra arméer på över 10 000 man genom storslagna strider i bästa *Total War*-stil i en blandning av realtids- och turn-baserad strategi. Det kommer att finnas över 100 olika typer av enheter, som alla blir trogna kopior av riddartidens trupper och krigsmaskiner, och under resan från 1000-talet till 1400-talet stöter du på en rad autentiska historiska personligheter som Jean D'arc, William Wallace, Kublai Khan, Marco Polo och Robin Hood.

Hem till yttre rymden



Bygg dina egna rymdskepp i HOMEPLANET



Avancerad strategi av en annan värld. Det är i korta drag innehållet när ryska spelutvecklarna Revolt Games under 2002 blir färdiga med action-/strategispelet *Homeplanet*.

Spelet utspelas, inte helt överraskande, ute i den yttre rymden där en rad rivaliserande klaner kämpar om kolonier och makt. Under striderna, som utspelas under 20 sammanhängande uppdrag, kan du styra upp till sex rymdskepp samtidigt. Totalt blir det över 60 olika typer av rymdskepp, som alla kan byggas om efter alla konstens regler innan de skickas ut i strid. Samtidigt kan du skapa dina egna uppdrag, rymdskepp och vapen, så det bör finnas rikligt med saker att göra även för de allra största rymdpiraterna.

XBOX-ROLLSPEL TILL PC



Som vi tidigare har varit inne på i denna tidning så ska en av fördelarna med Xbox i förhållande till PC vara att många av spelen ska komma ut till bägge plattformarna, eftersom arbetet med att t ex konvertera ett Xbox-spel till PC är minimalt. Ett av de första spelen som drar nytta av det blir av allt att döma det lovande action/rollspelet *Dominion X* från Pharaoh Productions.

Det verkar vara ett traditionellt rollspel, men med långt bättre grafik än genomsnittet och ett mycket enkelt menysystem som ska göra det enklare för nybörjare. Det har ännu inte fastställts något exakt utgivningsdatum för PC-versionen, men du kan följa utvecklingen på: www.pharaoh-productions.com

■ OLAGLIG XBOX-GRAFITTI
Microsoft i Australien har fått en rejäl åthutning efter att de hyrde ett gäng grafittimålare för att dekorera gatorna i Sydney, Melbourne och Brisbane med stora självlysande Xbox-logotyper för att markera konsolens lansering downunder. Problemet var bara att Microsoft hade glömt att be om lov och därför måste betala böter på cirka 3 000 kronor per logo.

■ TENNISTURNERINGAR PÅ NÄTET
Vi letar fortfarande efter en tennissimulation i världsklass för PC, och förra månaden recenserade vi därför *Tennis Masters Series*, som såg riktigt bra ut, utan att vara direkt överväldigande.

I år får vi troligtvis se det lovande *Virtua Tennis*, och även *Fila World Tour Tennis* står på schemat. Det sistnämnda spelet kommer att innehålla fyra spelformer, vilket inkluderar en karriärspelform, multiplayer med plats för upp till fyra spelare samt ett online-spel där 32 spelare kan tävla mot varandra i onlineturneringar.

Megarace 3

De första två *Megarace*-spelen var inget man direkt flög i luften av glädje över. Grafiken var egentligen väldigt fin, och kärnan i spelets gameplay – att köra runt på en racerbana och spränga konkurrenterna i småbitar med missiler – var egentligen okej. Problemet var bara att de snabbt blev enformiga, och att slumpen ofta styrde vem som skulle vinna.

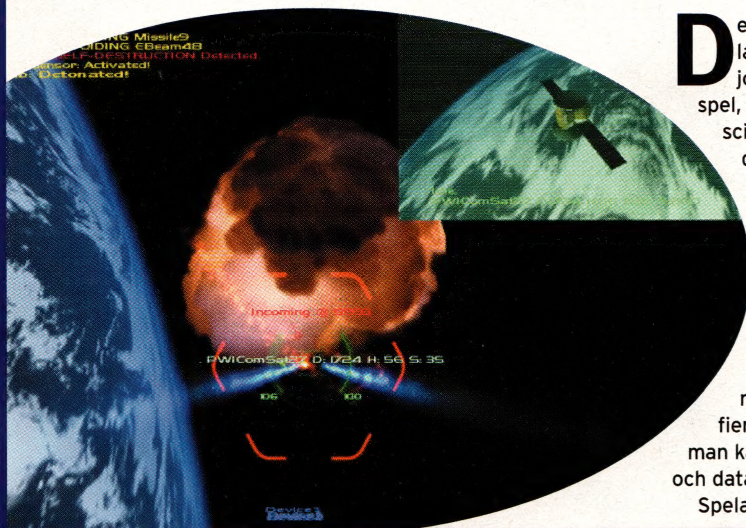
Våra förväntningar på det kommande *Megarace 3* är alltså, som du kanske förstår, inte direkt skyhöga. Annars har konceptet ändrats något, så att det nu finns 12 olika "farkoster" att köra i, där det i de föregående bara var frågan om bilar. Alla farkoster kan uppgraderas under spelets gång med de vapen som spelaren skulle önska sig. Men bortsett från denna ändring handlar det fortfarande om att köra snabbt och spränga konkurrenterna i luften.



■ PÅ SIGHTSEEING I USA
Utvecklarna på engelska Codemasters letar efter fotbollsnördar som kan hjälpa till med att utveckla ett nytt manager-spel. Namnet är okänt, men vi gissar på att det rör sig om en ny version av *LMA Manager* till PlayStation. Du hatar säkert (precis som vi) allt som har med PlayStation att göra, men här är adressen ändå: footballresearch@codemasters.com.

ACTION FRÅN ÖSTERRIKE

Ubåtar, rymdskepp och helikoptrar



De österrikiska spelutvecklarna på AGD Software jobbar på ett nytt actionspel, *nTrap*, som utspelas i ett science fictionuniversum, där spelaren får möjlighet att förflytta sig i olika höghastighetsfarkoster i en historia om spionage och kontraspionage. I spelets futuristiska universum lagras information i levande varelser, och det är alltså ofta nödvändigt att fånga fiendesoldater levande, så att man kan tappa dem på kunskap och data.

Spelaren iklär sig rollen som medlem av Earth Defense Corps, ett regeringsorgan som har till uppgift att skydda Jorden mot hot från rymden. Spelaren ska under de olika uppdragen förflytta sig i ubåtar, rymdskepp, helikoptrar (sade någon *Red Faction*?) och andra avancerade farkoster som kan förses med olika vapen och utrustning. Spelet använder AGD:s egen simulationsmotor Magrathea, som använder realistiska fysiska modeller för föremål, fordon, vapen, ljus, vind och vatten. Det är inte klart vem som ska ge ut *nTrap*, och vi har inget release-datum. Mer information om spelet finns på AGD Softwares hemsida.

KLASSISKT AMIGA-SPEL

Kick Off 2 verkar inte konkurrera med *FIFA 2002*

Det fanns en tid när Commodores Amiga var det enda seriösa redskapet för en seriös spelare, och då fanns det bara två sätt att spela fotboll på: Antingen gillade man *Sensible Soccer*, eller också spelade man *Kick Off 2*. Men PC-versionerna av dessa två spel blev milt sagt inte särskilt bra.

Nu försöker utvecklarna på Anco en gång till. Grabbarna på Anco har tagit fram sandpappret och ger inom en överskådlig framtid ut ett finputsat *Kick Off '02*, som i den föregående versionen hette *Ultimate Kick Off*. Så vitt vi vet kommer spelet inte att kosta särskilt mycket, och det låter därför inte som om det blir någon seriös utmanare till *FIFA 2002*.



NYA DISCIPLE

Disciples 2 går nya vägar



STÖRRE OCH BÄTTRE
***Disciples 2* kommer att innehålla 28 quests, som blir dubbelt så stora som de quests vi såg i det ursprungliga spelet.**

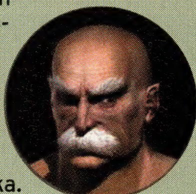
Uppföljaren till det populära turnbaserade fantasy-spelet *Disciples* (1999) ser snart dagens ljus. Spelet utspelas 10 år efter avslutningen av det ursprungliga spelet, när dunkla krafter på nytt hotar Sacred Land. Du kontrollerar antingen The Empire, The Legions, The Damned, The Mountain Clans eller The Undead Hordes, och det är din uppgift att återskapa lugn och ro med hjälp av spelets mer än 200 enheter och 100 spells.

Den mest iögonfallande förbättringen i förhållande till det ursprungliga spelet är att det ingår förinställda händelser som utlöses vid bestämda tidpunkter under genomförandet av spelets olika quests, där dina karaktärer normalt sett ska lösa underordnade uppgifter. Dessa uppgifter är helt frivilliga, men de kan leda dig och dina grupper in på nya områden med nya händelser, och på detta sätt undgår *Disciples 2* att bli för linjärt.

Spelet kommer att innehålla 28 enorma quests, som enligt uppgift blir dubbelt så långa som de quests vi skulle genomföra i det ursprungliga spelet. Spelet utkommer också med en kart-editor för dem som bara inte kan få nog.

DRAKAR I MÖRKRET

Grabbarna bakom *Blade of Darkness* arbetar på ett nytt rollspel, som har arbetsnamnet *Nightfall Dragons*. Spelet utspelas i ett fantasy-universum fullt av mytologiska varelser och experter på stridsteknik. Det blir frågan om en blandning av action och rollspelselement. Grafikmotorn kan utföra en del imponerande tricks, som exempelvis realistiskt överljus och dynamiska skuggor. Därtill kommer att spelet ska innehålla animeringar av både kläder och ansiktsbehåring, och vädereffekterna lär bli fantastiska.



Massivt rollspel på nätet

Chicago-pojkarna på VR1 släpper under 2003 det massiva rollspelet *Lost Continents*. Spelet är inspirerat av Jules Vernes klassiska äventyrshistorier och de många äventyrsserier som utkom under 1930-talet. Spelarna iklär sig rollen som en hjälte i ett mytologiskt universum, och under spelets gång ska man utforska bortglömda städer, kämpa mot övernaturliga väsen och science fiction-monster för att avslöja den mystiska hemlighet som är själva kärnan i spelet.

Lost Continents bygger på VR1:s conductor-teknik och Tesla-motorn som också användes i Nightcaster, ett action/adventure-spel som VR1 utvecklade till Microsofts Xbox. Spelet ska innehålla många nya påfund, bland annat en möjlighet för den enskilda spelaren att själv avgöra vem han ska spela med.



Hot & Not

100° KOKHETT

Uppföljare till *Earth 2150*
Zuzzez Entertainment har just tillkännagivit att de utvecklar *Earth 2160*, som är en uppföljare till det häftiga realtidsstrategispelet *Earth 2150* från 1999.

***Medal of Honour* redan i januari**
Electronic Arts har överraskat oss fullständigt och förstört vår planering genom att offentliggöra att *Medal of Honour: Allied Assault* utkommer redan den 22 januari. Vi är skakade, men vi gläder oss ändå väldigt åt detta!

SOMMARHETTA

Sigma har bytt namn
Microsoft och Relic Entertainment har av oklar anledning beslutat sig för att byta namn på det kommande realtidsstrategispelet *Sigma*. Det ska nu heta *Creatures* och komma ut under 2002.

VINTERKYLA

***Motor City* i april**
Online-racingspelet *Motor City* har funnits tillgängligt att köra på amerikanska servrar, men i Europa händer ingenting. Det beror på att de Europeiska servrarna inte kan hantera det stora antalet spelare. Det ska preliminärt fungera i april.

Foten efter *Final Fantasy*-flopp
Direktören för Square co. Ltd., Hisashi Suzuki, har fått foten *Final Fantasy*-filmens flopp under hösten. Filmen ska enligt uppgift vara huvudorsaken till att företaget förväntas drabbas av ett underskott på nästan en miljard för 2001.

-10° DJUPFRYST

Äntligen här! En månad före Englandsreleasen!

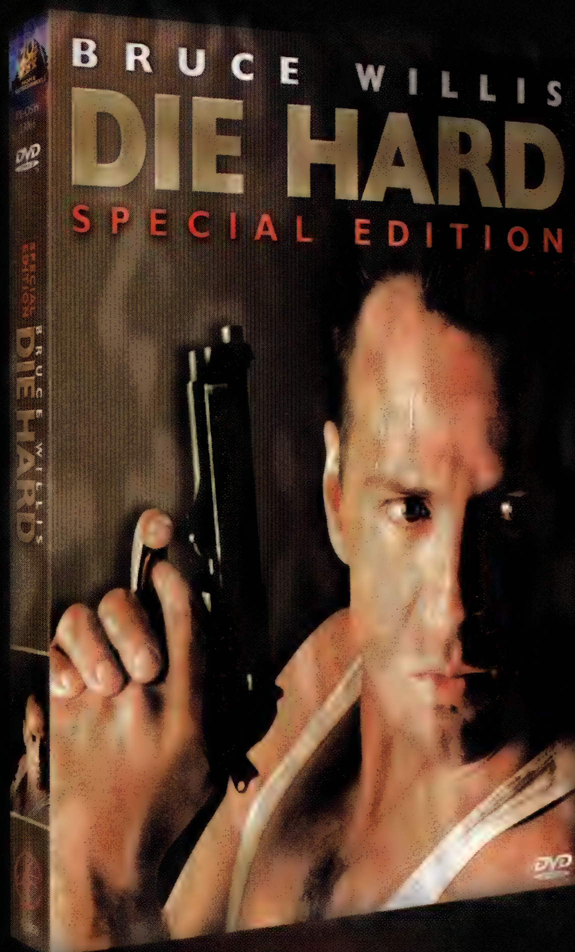
DIE HARD

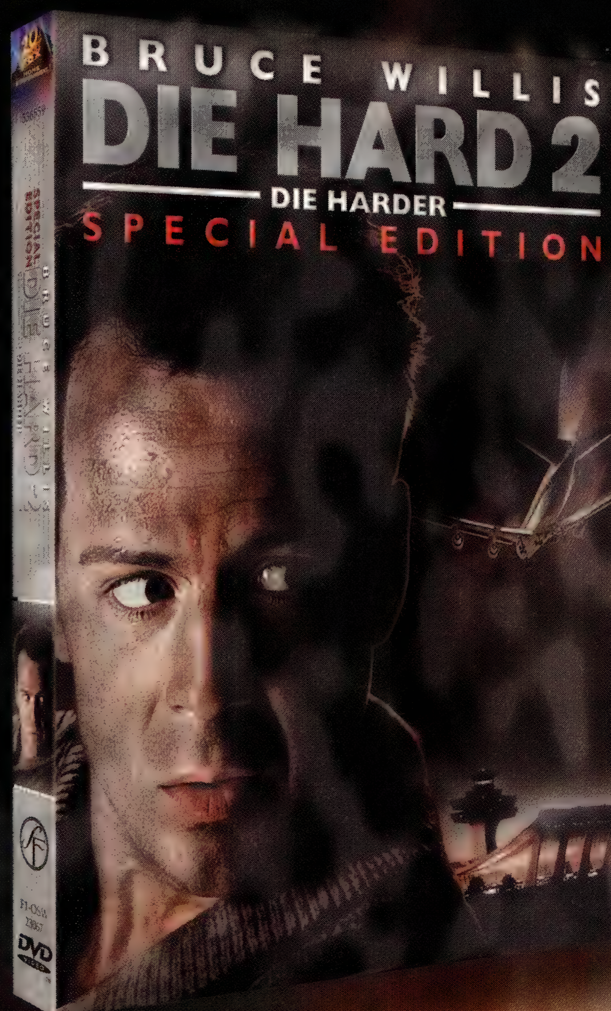
Die Hard 1 och 2 Special Editions!

Upplev Die Hard 1 och 2 som aldrig tidigare.
Nu finns världens populäraste actionfilmer
på DVD i exklusiva 2 disc specialutgåvor.

Dessa tar dig bakom scenerna och får dig att känna dig som om du vore mitt i handlingen. Här finns interaktiva bildspel, making of-dokumentärer, borttagna scener, regissörens kommentarer, multipla ljudkommentarer, möjlighet att ändra slutet i en scen och aldrig tidigare visade bilder.

Ett måste för alla inbitna DVD och actionfans!
Köp dom i dag!

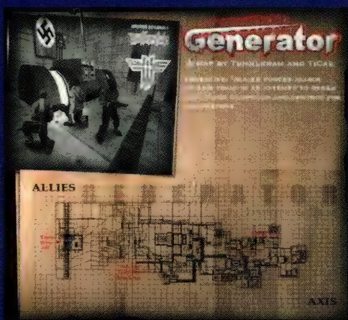










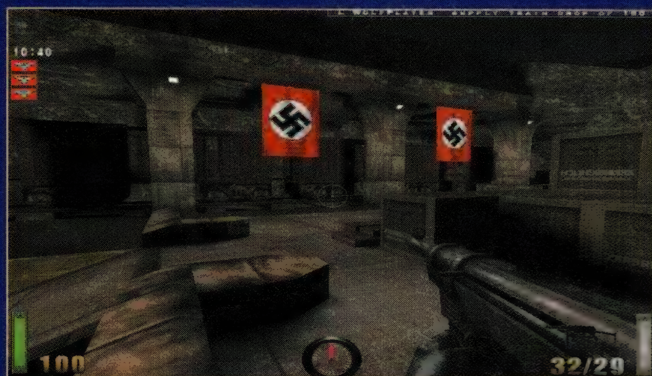


Fler multiplayer-banor redan på väg till **WOLFENSTEIN**

VARGEN YLAR PÅ NÄTET

Christian Antknow från id Software har meddelat att Nerve Software mycket snart är klara med ännu fler multiplayer-maps till *Return to Castle Wolfenstein*, som vi har en omfattande recension av senare i tidningen. Det är nu frågan om några banor som faktiskt redan var färdiga samtidigt som spelet, men som av olika anledningar ändå inte kom med i den färdiga versionen. Redan nu kan du helt gratis hämta en bana som heter "Generator" på Internet. Tram Design är nämligen de första som blev klara med en komplett bana, så det är bara att komma i gång med att utforska de nya omgivningarna. Att döma av det antal *Wolfenstein*-klaner som på rekordtid skjutit upp runt omkring på Nätet är det bara en början, så det dröjer nog inte länge innan vargflockarna på allvar börjar härja på nätet. Du kan hitta "Generator"-banan på http://tramdesign.darktech.org/map_releases.htm





Krävande Halo



Om du hade tänkt att få ut något av Bungies stora paradnummer till den kommande Xbox (och troligtvis också av den efterföljande PC-versionen), kan du redan nu börja förbereda dig på att online-delen av spelet kommer att ställa stora krav på din Internet-anslutning. Att döma av informationen på Bungies egen hemsida ska det nämligen krävas en förbindelse på 128 kbps per spelare, vilket onekligen verkar lite väl häftigt. Vill du läsa mer om hardwarekraven för det ambitiösa skjutaspelet kan du hitta specifikationerna på: www.bungie.net

BARA BRÖST I WOLFENSTEIN

De kvinnliga elitvakterna kastar kläderna i vargborgen



BARA BRÖST I WOLFENSTEIN
På nätet kan du ladda hem nya skins till de kvinnliga vakterna i *Return to Castle Wolfenstein.*

En grabb vid namn Vandel har gjort sitt för att höja testosteronhalten ännu ett steg i *Return to Castle Wolfenstein*. Hans första angrepp på anständigheten har kommit i form av barbröstade kvinnliga elite guards. Om du tyckte att RtCW:s singleplayer-del var för snabbt överstökad så kan Vandels skins kanske göra en andra genomspelning lite mer intressant. Det oanständiga tillägget hittar du på: http://www.planetentropy.net/projects/nudeelites.shtml

UNDERLIGA RYMDDJUR

Star Wars: Galaxies blir fyllt av mystiska varelser

Verant och Sony Online Entertainment har släppt två nya skärmbilder samt ett nytt snyggt "desktop wallpaper" från *Star Wars: Galaxies*. Denna gång visar bilderna, lite överraskande, inte spelets raser - utan däremot lite av det "omfattande djurlivet" man kan hitta runt omkring på de olika planeterna. Bilderna finns också på: www.verant.com





Legosoldat på Internet

Multiplayer till *Soldier of Fortune 2* bekräftat

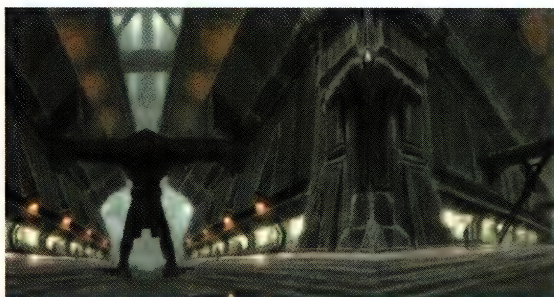
Raven Software har i ett pressmeddelande slutligen bekräftat att *Soldier of Fortune: Double Helix* ska innehålla en omfattande multiplayer-del, något som i hög grad saknades i det ursprungliga spelet. Spelet kommer liksom t ex *Return to Castle Wolfenstein* att bygga på grafikmotorn från *Quake 3* med dess välfungerande nätverkskod. Raven understryker dessutom att samma nätverkskod lätt kan ändras av förhoppningsfulla Mod-utvecklare. Och med ett välkänt och beprövat system som *Quake 3*-motorn dröjer det nog inte lång tid efter att spelet kommit till butikerna innan vi ser de första modarna och "tweakarna" från oberoende utvecklare. Läs mer på: http://www.bluesnews.com



GRUPPTRYCK ... Äntligen har det bekräftats att *Soldier of Fortune 2* kommer att innehålla en multiplayer-del.



QUAKE 3-MOTOR *Soldier of Fortune 2* blir ett av de nu ganska många spel som är uppbyggt kring Quake 3-motorn.



Ny provperiod för Anachy Online till alla

Norska FunCom försöker igen. Efter de stora ändringarna i *Anachy Online* har man beslutat sig för att rätta till sin nedsvärtade image och har nu "återöppnat" alla stängda "provkonton". Företaget erkänner att det varit mycket friktion och många svårigheter i början och erbjuder nu spelarna en ny start. Om det räcker för att överbevisa alla de som tappat tålamodet med *Anarchy Online* får tiden utvisa. Följ utvecklingen på: www.anarchy-online.com/ Screenshots: http://www.anarchy-online.com/content/downloads/media/

Everquest ökar kraven

Systemkraven för tillägget *Shadows of Luclin* skruvas upp våldsamt högt



Flera *EverQuest*-spelare skulle just synka en extra gång, när Verant offentliggjorde de reviderade systemkraven för *EverQuest*-tillägget *Shadows of Luclin*. Företaget har tvingats erkänna att deras nya "motor" kräver lite mer än de själva hade räknat med. Verant rekommenderar nu t ex minst 512 MB RAM, samt ett grafikkort med hardware T&L-stöd. En av *EverQuest*s stora styrkor har alltid varit de låga systemkraven, vilka gjorde det spelbart även på mycket små PC, så mot den bakgrunden kan Verants nya strategi verka en smula mystisk. Wolfenstein kräver faktiskt mindre, och det är trots allt ett fullblodsskjutaspel. Läs mer på: http://everquest.station.sony.com/luclin/sysreq.jsp

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.



www.camelotherald.com
Mythic har äntligen lanserat sin *Dark Age of Camelot*-webbplats. Den innehåller i skrivande stund mest information om testservrar och betaversioner, men där ska i framtiden finnas plats för speldiskussioner och ett större forumsystem.



www.dailyrush.dk/wolfenstein
Här finns redan goda råd att hämta till *Return to Castle Wolfenstein*. Daily Rush har lanserat sin *Wolfenstein*-kanal och här hittar du, förutom de dagliga nyheterna, bland annat en online-guide samt konfigurationsvägledningar för hardcore-användarna.



http://www.gamers.nu/
En av de mest rutinerade spelsideskaparna, Izno från XSReality, har börjat köra "solo" och har lanserat sitt nya projekt, Gamers.nu. Webbplatsen är till för hardcore-spelare och bygger främst på diskussioner spelarna emellan. Den innehåller bl a ett nyskapande ladder-system för online-strider. Mycket jobb har lagts ned på användarvänlighet och funktionalitet.

Res till paradiset i *Half-Life* eller fly från ett futuristiskt fängelse i *Unreal Tournament*. Fantasierna far fritt i månadens utbud av mods

EDEN



■ MOD TILL: HALF LIFE ■ FINNS PÅ: www.planethalflife.com/biohazard/reviews/eden.shtml





BRA GJORT! De nya Half-Life-banorna är enorma och väldesignade.

Folket bakom *Eden* är desamma som skapade de mycket lyckade Playteau-banorna. I denna nya mod sätter de återigen nya gränser för vad man kan åstadkomma med *Half-Lifes* grafiska motor. De enorma bergen och dalarna är vackert designade och förbundna med ett otal strategiskt placerade ingångar, broar, tunnlar och teleportörer. Specialdesignade effekter och ljussättning fulländar det imponerande helhetsintrycket. Moden är idealisk för strider mellan 4 till 16 spelare.

DOMEN

De bästa multiplayer-Half-Life-banorna på Nätet. Storlek: 7,5 MB	8



KLÄTTRING *Eden* är en av de mest varierade mods vi någonsin sett.



IN I SKUGGORNA Det finns massor av oundgängliga gömställen i Paradis.

JAILBREAK

■ MOD TILL: UNREAL TOURNAMENT
■ FINNS PÅ: www.planetunreal.com/utjb/





I FINKAN Fängelsevården är ganska så tuff i moden Jailbreak.

Jailbreak utvidgar Unreal Tournaments universum med en hel rad nya spelmöjligheter. Du kan t ex spela Capture The Flag på tid, dina vapens eldkraft kan justeras, liksom skrupellösa campers (spelare som bara ligger på lur och väntar på nästa offer) straffas med ett ganska underhållande "Make Llamas"-option. Allting bidrar till att öka variationen i spelets gameplay och göra flykten från det futuristiska fängelset till en både underhållande och explosiv upplevelse.

DOMEN

En bra, men inte särskilt nyskapande mod för alla UT-fans. Storlek: 13,6MB	7

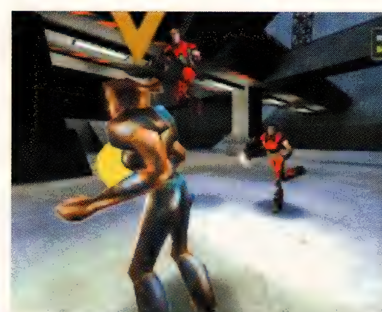
PRO BALL

■ MOD TILL: QUAKE 3: ARENA ■ FINNS PÅ: www.planetquake.com/proball/

Med det enorma antalet amatörprogrammerare som finns i cyberspace är det egentligen otroligt att den första sport-moden för *Quake 3* först nu har dykt upp på Nätet. Namnet är *Pro Ball*, en mod som bjuder på 11 banor som spänner från traditionell bollsport (som i det närmaste påminner om en tuff handbollsmatch) till mer experimentiella arenor. En bra räddning ger fem sekunders obehindrat bollinnehav, medan du i gengäld teleporteras direkt tillbaka till din egen planhalva om du gör ett frikast. Det är generellt en riktigt kul idé, som dock behöver en patch som kan kurera de många småfelen.



GLÖDHET IDROTT Sport i ett skjutaspel? Vad kommer härnäst, bazookas och jaktplan i *FIFA 2003*?



EN RIKTIG DJUPING Om du behöver en paus från alla stora explosioner är *Pro Ball* faktiskt ganska underhållande.

DOMEN

En pigg idé som dock saknar lite finputsning. Storlek: 8,7 MB	7

incite TOP 10

De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 Ny — The Sims: Hot Date

• EA • Simulation

I det här, som kanske blir det sista tillägget till den otroligt väl säljande spelserien från Electronic Arts, ska du försöka leka Casanova. Du ska charmera och köpa gåvor, bjuda på middag och göra dig till - allt för att få omkull din tilltänkta dam.

Vår recensent tyckte inte att konceptet räcker för att hålla liv i en sådan här gammal räv, men det är uppenbart att hans åsikt inte delas av svenska spelköpare som älskar sina Sims så mycket att de gärna lägger sina pengar på alla tillägg som släpps.




2 Ny — Harry Potter

• EA • Action/adventure

Harry Potter gör succé överallt, i bokhandlarna, på biograferna och nu även i spelbutikerna.



3 Ny — Civilisation 3

• Infogrames • Strategi

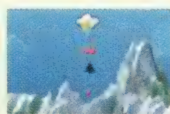
Sid Meier har gjort det igen: Skapat ett banbrytande och nästan tidlöst strategispel.



4 ▲9 — Kaspar i nudådalen

• Young Genius • Barnspel

Julkalendern i SVT är numera ett givet upplägg för ett datorspel. Här är årets bidrag.



5 Ny — Empire Earth

• Stainless Steel • Strategi

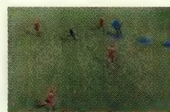
Följ mänsklighetens utveckling från stenåldern och långt in i framtiden medan civilisationerna spirar.



6 ▲8 — FIFA 2002

• EA Sports • Sport

Den välbeprövade FIFA-serien är tillbaka med en rad välkomna nymodigheter.



7 Ny — Return to castle Wolfenstein

• Activision • Action

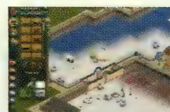
Vi väntade i nästan tio år på nästa avsnitt i Wolfenstein-myten och vi blev inte besvikna!



8 Ny — Zoo Tycoon

• EA • Action/adventure

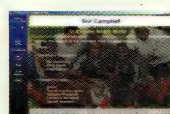
Är du både management-fan och djurvän? Då är du troligen en av de som köpt det här spelet.



9 ▼1 — Championship Manager 01/02

• Eidos • Managerspel

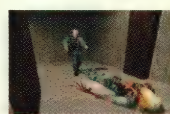
Championship Manager är en av de titlar som man vet kommer att sälja bra.



10 ▼3 — Half-Life: Generation

• Sierra • Action

Detta omfattande spelpaket innehåller både det ursprungliga *Half-Life* och en rad extra banor.

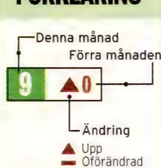


Kommer snart

Spel	Genre	Datum
Black & White: Creature Island	Strategi	25/1
Medal of Honour: Allied Assault	Action	1/2
Divine Divinity	Adventure	12/2
Escape from Alcatraz	Action	26/2
Destroyer Command	Simulation	14/3
F1 Racing Championship 2	Racing	14/3
Mafia	Action	18/3
Everquest Platinum Pack	Rollspel	28/3
Lock On	Simulation	28/3
Worms Blast	Puzzle	28/3
Grand Theft Auto	Action/racing	15/4
Neverwinter Nights	Rollspel	15/4
Hidden & Dangerous 2	Action	15/4
Duke Nukem Forever	Action	10/5

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.



TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader: USA, England och Tyskland. Som vanligt är det bara Sims-titlarna som går igen på alla tre listorna. Nästa månad lär vi dock se *Harry Potter* på alla tre.

TOP 10 USA

Plats	Förändring	Spel
1	Ny	Harry Potter
2	▼1	The Sims: Hot Date
3	▼2	Civilization 3
4	▼3	The Sims
5	▼4	Zoo Tycoon
6	▼5	Rollercoaster Tycoon
7	Ny	Return to Castle Wolfenstein
8	▲10	The Sims: House Party
9	Ny	Backyard Baseball 2001
10	▼6	Rollercoaster Tycoon: Loopy L.

Harry Potter går direkt in på listans förstaplats, men annars har inget hänt i toppen på listan.

TOP 10 England

Plats	Förändring	Spel
1	–1	Champ. Manager 01/02
2	Ny	FIFA 2002
3	▼2	C&C: Yuris Revenge
4	Ny	Zoo Tycoon
5	Ny	Flight Simulator 2002 Pro
6	▼4	Stonghold
7	▼5	Max Payne
8	▲10	The Sims
9	▼3	Commandos 2
10	▼8	The Sims: House Party

I England, Harry Potters hemland, har han tydligen inte slagit igenom helt. Det kommer nog nästa månad.

TOP 10 Tyskland

Plats	Förändring	Spel
1	Ny	FIFA 2002
2	▲4	Stronghold
3	Ny	Harry Potter
4	Ny	Flight Simulator 2002 Pro
5	Ny	Empire Earth
6	Ny	Zoo Tycoon
7	▼2	Fussball Manager 2002
8	Ny	Wer wird Millionär?
9	Ny	The Sims: Hot Date
10	Ny	C&C Red Alert: Yuris Revenge

Julförsäljningen har gjort att *Commandos 2* helt fallit bort från listan. Det finns faktiskt bara två titlar kvar från förra månaden.

NYHET!
Hitta alla de spändande varorna på www.komputer-butiken.nu

Välkommen till

Komputer-butiken erbjuder utvalda kvalitetsprodukter till låga priser – välj dina favoriter. Vi har samlat det bästa från varje område och produkterna kan endast köpas i Komputer-butiken. Fyll i och posta kupongen redan i dag eller beställ direkt på www.komputer-butiken.nu

Lärorika skolhäften

Nio utmärkta skolor med illustrerade steg-för-steg-anvisningar. Pröva t.ex. den nya PowerPoint-skolan, där du får tips på hur du gör snygga presentationer.

Se även www.komputer-butiken.nu



Massor av underhållning

Action-, arkad-, kort-, strategi-, simulator-, och brädspel samt pussel. Du hittar allt inom sprid-, gratisprogram och spel på den här helt nya utgåvan i den populära 100 spel-serien.

Se även www.komputer-butiken.nu



Verktygssats till dator – oumbärligt pc-verktyg

Snygg verktygssats till datorn med 10 delar i praktiskt etui. Oumbärligt när du t.ex. själv ska installera extra arbetsminne i din PC. Värde 249:–



OBS! Vi kan dessvärre inte ge support på produkterna i Komputer-butiken.

KOMPUTER FÖR ALLA/Bonnier Alandia AB. Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 72.

Komputer-butiken

Portot är bara 24:50 – oavsett hur mycket du beställer!

Januari erbjudande

Barnpaketet

De bästa artiklarna om barn och PC, stor katalog över de populäraste och mest sålda barnspelen och en fullproppad cd.



Internetguiden

Gör din surftur på nätet säkrare, roligare och snabbare. De roligaste Internetadresserna för barn. Och en cd-rom med nyttiga spridprogram.



Saitek GameMouse

Saitek GameMouse är designad för att ge dig full kontroll i bl.a. actionspel. Musen har Hatswitch och hjul med bläddringsfunktion, därför passar den även perfekt till surfning på Internet. Passar till PC.

Funktioner:
- Hjul med bläddringsfunktion.
- Hatswitch.
- 3 programmeringsbara knappar.
- Både USB- och seriell kontakt.



Min första Data Succé

I boken förklaras på ett enkelt sätt, och med massor av steg-för-steg-bilder, hur du kan få ut ännu mer av programmen och tillbehören.



PORTOFRI BESTÄLLNINGSKUPONG

Jag beställer följande produkter från Komputer-butiken:

- [ ] Digital kamera-skolan (062619)
- [ ] Wordexpertskolan (062614)
- [ ] Wordskolan (002566)
- [ ] Outlookskolan (062604)
- [ ] Nybörjarskolan (062611)
- [ ] Webbplatsskolan (202351)
- [ ] Excelskolan (062608)
- [ ] Windowsskolan (062600)
- [ ] PowerPointskolan (062627)
- [ ] 100 Spel (183038)
- [ ] PC-verktygssats (002671)
- [ ] Data Succé (050994)
- [ ] Internetguiden (183031)
- [ ] Barnpaketet (183024)
- [ ] GameMouse (002654)

Ev. prenumerationsnr: ________

Namn: ________

Adress: ________

Postnr: ____ Ort: ____

Var vänlig skriv tydligt – texta helst!

5775

All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.



KOMPUTER FÖR ALLA

SVARSPOST
121 100 815
208 05 MALMÖ

OBS! Skicka inga pengar nu, faktura bifogas. Porto och expeditionsavgift är bara 24:50 per försändelse. Produkterna kan också beställas på www.komputer-butiken.nu

■ Utvecklare: **Ion Storm** ■ Utgivare: **Eidos** ■ Kommer: **2002** ■ **www.ionstorm.com**

THIEF 3

Arbetet med att göra efterföljare till två av de bästa datorspelen någonsin fortskrider enligt planerna. De två action/adventure-spelen *Thief 3* och *Deus Ex 2* blir svårare, djupare och utmanande spel. Kodordet är: Kvalitet. incite PC Games rapporterar från fronten

FÖR & EMOT

Vad är ***Deus Ex*** **för ett sinnessvagt namn på ett spel?**
Det är en förkortning av det latinska "Deus Ex Machina", som betyder "den gudomliga maskinen". Begreppet används ofta om ett mirakel.

Borde det då inte heta "Miraklet i Maskinen?
Sluta nu upp med att avbryta. I filmen Pulp Fiction *finns det t ex ett fall av deus ex: Yrkesmördarna John Travolta och Samuel L Jackson blir beskjutna på två meters avstånd – men ingen av kulorna träffar. Det är deus ex, ett mirakel.*

TOP 10 FÖR TJUVAR

DE 10 MEST EFTERFRÅGADE SAKERNA I *THIEF 3* ENLIGT SPELETS INTERNET-FORUM



- Lös grafikfel där man försvinner i väggen och sånt.
- Gör det möjligt att springa, krypa och knuffa saker
- Färre övernaturliga fiender
- En liten dolk som kan ersätta svärdet
- Uppdrag i realtid, så att vakter kan vakna till liv igen och återuppta anfall och handlingar
- Vakter som reagerar på främmande föremål
- Realistiska skador som beror på tid och plats
- Djur som dyker upp plötsligt
- Smygande fiender med facklor
- Utomhusuppdrag i städer med folkmängder

Det måste vara härligt att arbeta för spelutvecklaren Ion Storm just nu. I företagets lokaler arbetas det på efterföljare till två av de största konstnärliga och kommersiella framgångarna inom datorspelsbranschen under de senaste åren.

Ion Storm har anställt en av spelindustrins tunga förmågor, Warren Spector, och utnämnt honom till chef för designen av de två spelen. Warren Spector är mannen bakom *Deus Ex*, ett mästerverk från juli 2000 med en svart och paranoid handling – och ett spel som har fått priser och beröm överallt. Vi har mött Warren Spector och frågat om hans inställning till *Thief 3*:

"Jag har ett entusiastiskt förhållande till Thief-serien," säger han. "*Thief* är inte som andra spel. Man kan inte bara anställa ett antal personer och räkna med att de utan vidare gör ett nytt spel i serien. Det krävs erfaret och talangfullt folk, och en projektledare som vet vad han gör. Jag hade turen att få anställa Randy Smith, tidigare chefsdesigner hos utvecklaren Looking Glass. Han är erfaren Thief-spelare, en äkta "master- thief!".

Ambitionen i *Thief 3* är att utveckla och förbättra seriens gameplay utan att förlora dess kännetecken – smyg dig inpå fienden, stjäl, och smyg iväg utan att bli upptäckt. Nyckelpunkter för arbetet med *Thief 3* är en fängslande handling och att skapa trovärdiga karaktärer, medan det på det tekniska planet arbetas mer med ljud och ljudeffekter än tidigare.

Stor fanskara på nätet

Ett sätt att skapa ett spel som seriens fans vill spela är att avläsa stämningen i den stora Thief-community som finns på Internet. Lead Designer Randy Smith förklarar:

"Den stora community av Thief-fans som finns på nätet förvånar och skrämmer mig. Jag är stolt över att bidra till ett spel som berör så många människor. Jag vet hur mycket jag själv gillar mina favoritspel och är tacksam mot dem som har skapat dem, så det är ett privilegium att få lov att sitta på andra sidan av bordet."

"Å ena sidan är det bisarrt att folk skriver uppdrag, dikter, sånger och noveller om vårt spel. Å andra sidan visar det en kreativ energi och lust att uttrycka sig." Randy

Smith har också upplevt en skrämmande sida av entusiasmen:

"*Thiefs* fans investerar en massa tid i spelen och känner att de är medansvariga för serien. Många fans är snabba att vända sig mot oss om de får intrycket att vi gör något som kommer att underminera *Thief*. Det finns massor av felaktiga rykten på nätet, och fansen följer varenda steg vi tar, och diskuterar och reagerar på minsta Thief 3-notis."

"En fan-community på nätet är ett lysande ställe att utvärdera ett spel på. Vi ser på vilka delar av *Thief 2* folk gillar, och vilka de *inte* gillar. Det ger oss möjlighet att fokusera på det som folk tycker är viktigt", säger Randy Smith.

Skådis spelar Garreth

Det praktiska arbetet med *Thief 3* fortskrider som planerat, berättar producenten Lulu Lamer:

"Vi är mitt uppe i processen. Jag har metervis av dokument och mappar med manualer och data om programvara för programmering, vapen och design av banor. Lika viktig är planen för hur projektet ska fortskrida, vilka veckor som grafiker och designers ska samarbeta om vilken scenografi osv."

"Det är viktigt att alla i teamet arbetar i samma riktning, och det kan illustreras med t ex en idé till ett nytt verktyg eller föremål som spelaren kan samla på sig och använda. Innan vi lägger in föremålen i spelet måste vi överväga goda och dåliga sidor. En skruvmejsel kan t ex användas på flera sätt – som verktyg eller som vapen – och ställer därmed krav på att spelaren måste vara kreativ. Ett föremål som t ex en nyckel kan däremot bara användas på kanske ett eller två ställen i spelet, så den är inte alls lika attraktiv," förklarar producenten.

Under vårt besök hos Ion Storm hade man kommit så långt med spelets AI att de datorstyrda karaktärerna kan upptäcka och jaga spelaren. Senare ska de på eget initiativ kunna straffa t ex en tjuv som tas på bar gärning.

"Förra veckan gjorde vi motion capture-upptagningar med en skådespelare. Jag ser verkligen fram mot det färdiga spelet," säger Lulu Lamer.

Det gör vi också.



KATEDRAL På en "säker" plats, som i en kyrka, slappnar vakterna av, men de är mer vakna utomhus.



KARAKTÄRER Något av det bästa med *Thief 1* och *2* är personerna. Denna herre är med i 3:an.

DEUS EX 2 »

■ Utvecklare: **ION Storm** ■ Utgivare: **Eidos** ■ Kommer: **Vintern 2002** ■ **www.ionstorm.com**

DEUX EX 2



DYSTER SCENOGRAFI Grå och trista färger skänker spelet en mörk och klaustrofobisk stämning.

***Deus Ex 2*:s handling börjar där ettan slutar. Det vill säga ... ett av ettans slut. *Deus Ex* har nämligen tre olika slut, beroende på vilka val du fattar under spelet.**

Det ursprungliga *Deus Ex* är fortfarande en upplevelse, och för dem som inte har köpt det kan vi ge en kort resumé: Som agent för ett topphemligt statskontrollerat nätverk löser du en rad svåra uppdrag för att till slut upptäcka att det bakom ditt nätverk gömmer sig ett annat nätverk, och att ett tredje spökar i kulisserna. Din chef säger en sak, men gör något annat, och här, ungefär 20 timmar in i spelet är du ensam, förvirrad och bitter. Då är du ändå bara halvvägs in i spelet.

Deus Ex är hyllat av kritiker över hela världen och kan nu fås i en version med multiplayer, editor, remixat soundtrack, med mera, till ett förnuftigt pris, så köp det nu till slut. I tvåan kan fans se fram mot ett återseende med alla de saker som gjorde originalet till en succé. Tvåan blir ett dystert spel med flera lager och stor frihet. Det kommer att bli möjligt att spela med huvudpersonen från det första spelet, J C Denton, samt även med en ny kvinnlig figur. Utvecklingen inom teknologin sedan sist betyder att spelaren ska kunna hoppa som en puma, se om natten som en uggla och få större motståndskraft mot kulor.

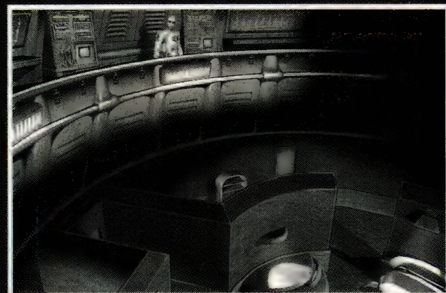
Hacking och förhör av vittnen

Framgång kan bara uppnås med en perfekt balans mellan offensiv och defensiv taktik. Spelaren kan dyrka upp lås, smyga sig på eller bort från en motståndare utan att bli upptäckt, hacka datorer för att få tillgång till viktig information samt förhöra vittnen och fångar. Spelet utspelas primärt i futuristiska, men realistiska stadsområden.

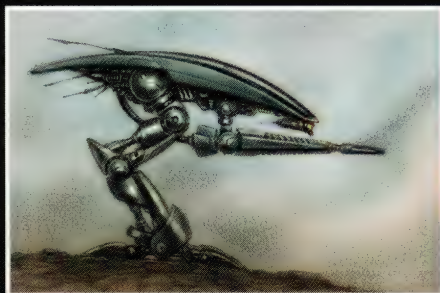
"Vi tror att spelaren kommer att glömma att det är en datorskapad värld om det finns saker eller stämningar man känner igen från verkligheten. Trovärdighet och realism – alltså att det som sker i spelet också *kunde* hända i verkligheten – är viktigt för Deus Ex-världen," berättar project director Harvey Smith.

"Vi är också intresserade av effekterna av nästa generations teknologi. Hur kommer världen att se ut när föräldrar får möjlighet att manipulera med sina barns gener för att se till att de får optimala fysiska och mentala förmågor? Hur ser världen ut den dag en koncern kan tillverka och ta patent på fantasivarelser? I *Deus Ex 2* kommer det att finnas artificiellt skapade djur som t ex en "greasel", en korsning mellan en stor björn och en vessla (great bear och weasel) plus andra livsformer. Vi är ute i science fiction, ja, men allt i spelet ska teoretiskt sett vara möjligt."

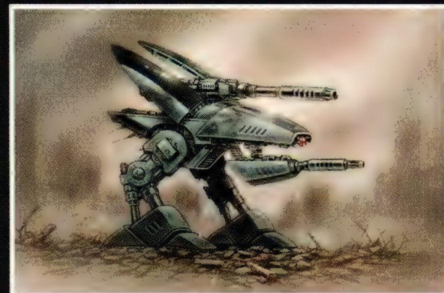
Harvey Smith berättar också att huvudpersonen, J C Denton, både ska besöka Paris och Tyskland i *DX2*. Ion Storm vill helst inte berätta mer för närvarande, men vi får dock ett litet avslöjande: J C Denton kommer att träffa på flera personer från det första spelet ...



ETT SPEL MED STIL Det första *Deus Ex* var som en paranoid blandning av *Half-Life, System Shock 2* och *X-Files*. Tro inte att tvåan blir gladare ...



ART WORK Alla karaktärer, byggnader, vapen, föremål och fordon blir först tecknade som skisser. Därefter tar designers och programmerare över.



ROBOTAR Som i det ursprungliga spelet ska det också finnas robotar i tvåan, men denna gång är de så stora att man kan gå mellan deras ben.

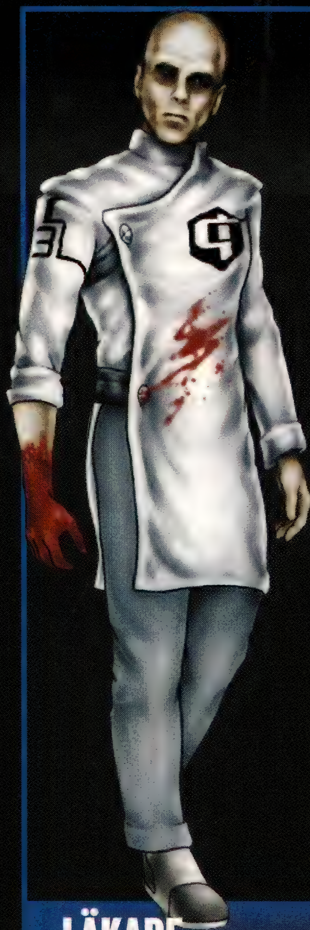


VAD BLEV DET AV DIN DRÖM OM ATT GÖRA ETT FANTASY-SPEL, WARREN SPECTOR?

När vi intervjuade dig i början av 2000 i samband med *Deus Ex* och frågade vad ditt drömspel är, talade du om ett fantasy-spel. Vad har hänt med det? Finns det element av fantasy i *Deus Ex 2*?

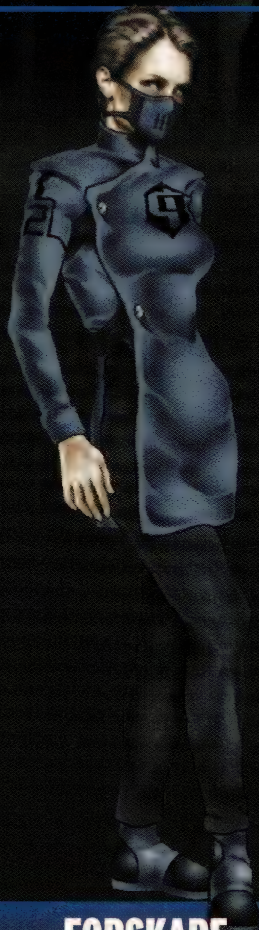
"Det bor fortfarande ett fantasy-spel i mitt hjärta, och jag ska göra det vid någon tidpunkt. Just nu fokuserar jag på *DX2* och *Thief 3* och på att få de två teamen att gå som på räls. När produktionen har kommit så långt att jag kan slappna av lite kan jag börja att tänka på andra saker, men fram till dess lägger jag all min energi här.

Om det finns fantasy i *Deus Ex 2*? Nej, inte om ni tänker på orcher, trollkarlar, drakar och sådant. Men det fanns övernaturliga element i det första *Deus Ex*, eller i alla fall saker som hade en övernaturlig prägel eller inte kunde förklaras rationellt. Det ska det också finnas i *DX2*."



LÄKARE

SOM I ETTAN ska det finnas hundratals personer i *Deus Ex 2*.



FORSKARE

BLAND ANNAT läkare, forskare, yrkesmördare och agenter.



AGENT

MEN OCKSÅ helt vanliga människor som sköter sitt.



AGENT

DESSA FYRA personer är de första illustrationerna från spelet.

■ Producent: **Bethesda** ■ Utgivare: **EON Entertainment** ■ Utkommer: **Mars** ■ **www.elderscrolls.com**

VEM VILL DU VARA?



GENRE Rollspel

Bygg upp din personlighet från grunden i *Morrowind*

Det är fem år sedan det senaste utspelet i Elder Scrolls-serien, *Daggerfall*, släpptes. Det handlade då om ett av de mest ambitiösa rollspelsprojekten dittills. Tyvärr levde försäljningstalen inte helt upp till förväntningarna och spelet skämdes dessutom av allt för många småfel och otaliga förseningar. Grundidén(att skapa en slags livssimulation i en fantasivärld) var dock spännande nog och nu försöker producenterna från Bethesda att korrigera *Daggerfalls* misstag i dess uppföljare, *Morrowind.*

Av Ray Meagher

Spelet utspelas i provinsen Morrowind, där fem klaner kämpar om makten, samtidigt som en fruktansvärd förbannelse håller på att suga ut livskraften ur den en gång så frodiga och grönskande naturen. Spelvärlden blir enorm med omkring 30 städer, 500 grottsystem och över 2000 datorstyrda karaktärer. Och medan de flesta av platserna i föregångaren skapades en intern generator i spelet och därmed snabbt blev tämligen enformiga så är samtliga detaljer i *Morrowind* designade för hand, så att alla landskap får en helt egen särprägel.

Valfria karaktärer

Du styr bara en karaktär, som du kan välja från en fördefinierad samling av 10 raser, 21 karaktärsklasser och 27 individuella egenskaper. Du kan dessutom skapa en helt egen karaktär. Det gör du genom att välja karaktärens önskade styrkor och

FÖR & EMOT

Bara för att föregångaren var skräp så behöver ju inte *Morrowind* vara det!

Ved du vad, jag köpte Daggerfall, *och det var så smockfullt med buggar att det knappt gick att spela alls. Så om* Morrowind *är en officiell uppföljare så vill jag hellre spela innebandy på motorvägen än att köpa det.*

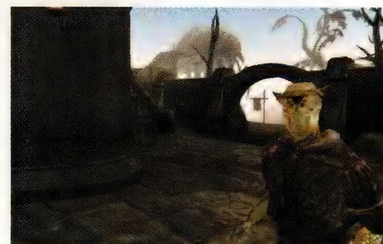
OK, men då missar du ett fantastiskt rollspel som bara i kraft av sin storlek och alla valmöjligheter är klasser bättre än sina konkurrenter.

Ja, ja, och min bak ger naturgas. Jag vill nog se recensionen innan jag tror på det.

Det ska inte behöva dröja så länge. Vi kan nog lägga vantarna på spelet redan tidigt i vår. Se fram emot det!



DUCKA! *Morrowind* ser lovande ut. Tillsammans med de spektakulära landskapen ser även karaktärerna lite mer realistiska ut än i *Daggerfall.*



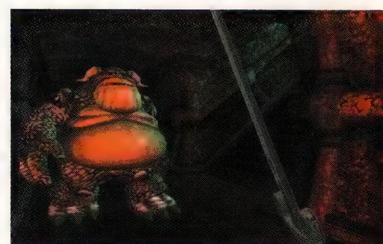
MYSTIK **Underliga plantor och dimmeffekter ger rätt stämning.**



KROGBESÖK Även inne i byggnaderna ser spelet ut att bli både varierat och detaljerat.



KONSOLINSPIRATION Leopardmän i ett rollspel? Det ser ut som något från *Tekken.*



VARIATION Det blir över 2000 datorstyrda karaktärer i *Morrowind.*

svagheter, varefter du justerar grundläggande värden och väljer ett passande yrke. Så om du alltid har haft lust att leka tjuv med magiska förmågor får du chansen här.

Förvänta dig dock inte att karaktären är statisk. Dina värden kan t ex förändras om du blir biten av en varulv eller en vampyr. Till skillnad från de flesta andra spel är en förlust mot en av mörkrets varelser nämligen inte nödvändigtvis detsamma som en snabb död i *Morrowind*, och faktiskt kan din karaktär gå styrkt ur ett sådant möte.

Det har dock sitt pris att t ex bli biten av en vampyr. För samtidigt som du får förmågan att flyga och hypnotisera alla du möter så är du förvisad till ett liv i mörker långt från solens strålar i en konstant jakt på den dagliga portionen blod som krävs för att hålla dig vid liv.

MIND ME Det tidigare så fridfulla Morrowind hemsöks av en mystisk förbannelse.

FINNS DÄR NÅGON? Landskapens storlek ger utrymme för även de mest äventyrslystna.

På självvalt äventyr

Morrowind bjuder på en komplex historia där du själv bestämmer hur mycket du ska gå på djupet. Men om du bara håller dig till huvudhistorien så kommer du mest troligt bara att få spela ca halva spelet.

Det verkliga äventyret är nämligen dolt under ytan och omfattar ett antal större och mindre extrauppgifter som varierar beroende på vilken typ av karaktär du styr. Om du klarar dem stiger ditt anseende och du får tillgång till en rad extra färdigheter. Som respekterad magiker ska du t ex kunna uppfinna egna spells, medan du som tjuv kan "se" mentala skattkartor.

SE VENEDIG OCH SEDAN DÖ Alla landskap är handritade, vilket ska ge en mycket större variation än i de tidigare spelen i serien.

Du styr en karaktär som väljs ut från en samling av 10 raser, 21 karaktärsklasser och 27 individuella egenskaper.

Bethesda har tidigare haft problem med den grafiska sidan av sina spel, men med *Morrowind* ser det ut som om man fått ordning på tekniken. Varje karaktär består av 10 000 polygoner, landskapen håller knivskarp skärpa och de olika objekten ritas upp i realtid. Spelet är dessutom utrustat med en baneditor så att du kan skapa dina egna magiska världar och befolka dem med allsköns olika varelser.

■ Producent: **Westwood** ■ Utgivare: **EA** ■ Utkommer: **Februari** ■ **http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/**



TACK KOMPIS Men det kunde vi nog ha klarat av på egen hand. Fienderna är nämligen inte så intelligenta ... ännu.

KRIGET KNACKAR PÅ

GENRE Action

FÖR & EMOT

Okej kryp, detta är den sista briefingen före striden om Renegade, så knip käft och lyssna på vad jag säger!
Slappna av Rambo, Renegade är bara ett lätt sätt att dra in mer C&C-stålar.

Sade du något, menige mask?
Skippa Full Metal Jacket-attituden för ett tag!

Öhh, ursäkta. Jag ville bara tala om för dig att Renegade är en läcker blandning av strategi och action.
Jag tycker att det verkar vara bara ännu ett skjutaspel.

Nej, med lite finputsning kan det bli en mycket stor upplevelse.

Det är dags för en sista briefing FÖRE SLAGET

Över dig svärmar flockar av transporthelikoptrar, medan de släpper allt från truppförstärkningar och stridsvagnar till maskingevär och extra ammunition i huvudet på dig, och explosionerna brakar lös omkring dig. Det är helvetet på jorden, det är *C&C: Renegade*.

Av Jesper Melgaard

Det handlar om ett av de mest (och längst) efterlängtade actionspelen på flera år. För första gången får du själv delta i striderna i det populära Command & Conquer-universum och ta kål på NOD-soldater.

Här på incites redaktion har vi nu i ett par veckor haft möjlighet att prova en nästan färdig version av spelet, och trots att det fortfarande finns massor av små fel och buggar att fixa till (först och främst var de datorstyrda motståndarnas intelligens milt sagt av växlande kvalitet), så ser det lyckligtvis ut att leva upp till de högt ställda förväntningarna.

Den största utmaningen för alla garvade C&C-spelare blir nog att vänja sig vid att de inte längre automatiskt får spela huvudrollen på slagfältet, utan bara är en liten (om än ganska viktig) del av de blodiga händelserna. Du styr den hårdhudade och övertatuerade Nick "Havoc" Parker, som motvilligt följer sina överordnades order, medan han skickas runt i de enorma landskapen och konstant får nya uppgifter precis när han tror att han börjar närma sig sitt mål. Det är denna konstanta dialog som, tillsammans med den totalt kaotiska krigsstämningen, mycket väl kan bidra till att höja *Renegade* från mängden i den efter hand ganska överfyllda skjutaspelsgenren. När du befinner dig mitt i en blodig uppgörelse med ett gäng specialtrupper från NOD:s broderskap känner du verkligen att du är en del av en större konflikt, vilket särskilt kan tillskrivas alla trupprörelser som utspelas omkring dig.

De överordnade reglerna är desamma som i C&C-strategispelen, vilket är en stor fördel för kännare av serien, som till exempel redan vet att det bästa sättet att förstöra fiendens försörjningslinje är att krossa tiberium-skördemaskinerna eller raffinaderierna och därmed bromsa produktionen av nya NOD-styrkor.

Renegade har kommit långt med idén att överföra C&C till actionspelens värld och kan på det viset klämma ut några kronor till ur den välbeprövade serien. Efter vårt spelande av den aktuella versionen av spelet kan vi lyckligtvis konstatera att det verkar vara äkta vara, och inte bara ännu en cynisk marknadsföringsstrategi, och vi ser fram emot att lägga vantarna på den färdiga versionen så att du förhoppningsvis kan läsa recensionen redan nästa månad.



SKARPSKYTT I *Renegade* får du ikläda dig rollen som commando-soldat med en överväldigande vapenarsenal till förfogande. Och naturligtvis finns det obligatoriska krypskyttegeväret med.



EN FULLTRÄFF Lyckligtvis ser det ut som om Westwood har lyckats tillföra *Renegade* den äkta C&C-stämningen.



SAMSPEL Också multiplayer-delen ska innehålla en del intressanta spel-möjligheter som t ex lagstriderna som påminner en del om *Tribes 2*.

FÖREKOM DIN FIENDE

Dina motståndare försöker flyga in förstärkningar, men det ska du minsann sätta stopp för.









HÖGTFLYGANDE NOD-trupperna firas ned i ett rep, men når inte långt innan du, med ett par välriktade raketer, krossar deras helikopter.

■ Producent: **Codemasters** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **Juni 2002** ■ **www.codemasters.com**

VÄRLDENS FÖRSTA ADVENTURE-RACINGSPEL?

GENRE Racing

FÖR & EMOT

Det här låter intressant: Ett racingspel med en riktig handling.
Vad kommer härnäst: En Diablo-flygsimulator eller Max Payne som högerback i Real Madrid? Kom igen.

Man måste ändå ge Codemasters en eloge för att de försöker utveckla racing-genren.
Ja, okej ... Kanske är idén med Max Payne i FIFA inte så dum ...?

Om det håller samma standard som *TOCA 2* från 1999 blir det ett kanonspel.
... när Max får ett gult kort kunde han flyga sidledes genom luften i slowmotion och ge domaren en dansk skalle. Eller skjuta honom!

Kan du hänga med här, eller?
... och i stället för att skjuta straffar kunde Max skjuta målvakten med en shotgun, och sedan kunde han ...

Är det inte din buss som kommer därborta?

Framgång i TOCA RACE DRIVER kräver mer än bara körkunskaper

Tänk på alla de bilspel du har spelat genom åren. Det finns säkert en del bilar som skiljer sig från mängden, som den explosiva Ferrari F50:n i det gamla *Need for Speed 2* eller den hetsiga Peugeot 206:an i *Colin McRae Rally 2*.

Av Steen Bachmann

Försök sedan att tänka på vem det var som satt bakom ratten, alltså inte du eller den verkliga föraren, utan han som satt bakom ratten i spelet. Han är totalt anonym, eller hur? Det ska brittiska Codemasters göra något åt. Ett team på 45 man arbetar på *TOCA Race Driver*, som blir det första racingspelet med en riktig handling.

Du spelar den unge föraren Ryan McKane, som ska försöka vinna TOCA-mästerskapet (British Touring Car Championship) utan att få frisyren förstörd. Ryan gör allt vad han kan för att likna Tom Cruise i *Days of Thunder*, och inspirationen är nog också hämtad både härifrån och från Stallones nyare *Driven*.

Ryan kämpar inte bara mot andra förare – han måste också slåss mot sitt eget temperament, förväntningarna från familjen och en manager som pressar honom.

Ryans arroganta storebror

De historiebärande intrigerna ses som animerade sekvenser före och efter loppen. Vår reporter fick se en scen där Ryan McKane blir intervjuad efter ett lopp. Plötsligt träder hans arroganta storebror in framför mikrofonen och tar över scenen. Ryan springer iväg, vilket får journalisten att signalera till sin kameraman att han ska följa efter Ryan, och det gör han. Episoden känns spontan och skapar en illusion av en live-intervju.

Ju fler lopp Ryan vinner, desto djupare blir handlingen, men utvecklarna har tänkt på att du kanske inte vinner varje gång. Hamnar du längre bak i fältet får du uppmuntrande kommentarer från dina mekaniker – men Lotus kliver ju inte fram och viftar med ett kontrakt för en förlorare. Det handlar om att vinna.

De flesta fans av genren lär till en början vara skeptiska inför det nya sättet att spela, men det finns det ingen grund för. Hur fängslande handlingen än blir, är TOCA-seriens ryggrad fortfarande ett gameplay



BRUTALA RACERS I den största klassen finns bland annat denna hårdtrimmade TVR.

och känslan av realism som inte blir bättre i den här typen av spel. Alla förare, banor och omgivningar har tagits direkt från den verkliga TOCA-serien, något som kommer att uppskattas av fansen. Det är möjligt att ta över andra förares platser i ett team ... men tro inte att det blir enkelt.

Motståndarna tänker sig för

Gavin Raeburn, TOCA-seriens producent, förklarar: "Vi har tagit det bästa från de första TOCA-spelen och använt som grund för *TOCA Race Driver*. Vi har bl a jobbat hårt på att bygga ut den artificiella intelligensen. De datorstyrda motståndarna tänker som verkliga förare och kan nu t ex välja att gå i depå vid taktiskt fördelaktiga tidpunkter, göra snabba omkörningar av långsammare bilar och köra defensivt för att försvara sin position om de har nedsatt motorkraft."

"En nyhet är ett system som gör att de datorstyrda motståndarna kan lära sig av sina misstag och förbättra sina varvtider under ett lopp – precis som i verkligheten. Programmeringen av den artificiella intelligensen är baserad på ett antal samtal med professionella förare som pekat på viktiga element i körteknik och skillnaden mellan olika förares körstil," förklarar Gavin Raeburn.

Varje TOCA-tävlingsdag består av ett kort och ett långt lopp, typiskt



REPLAYS har inget större värde under loppet, men är värda att ta en titt på.

I KARRIÄREN Du spelar den unge racerföraren Ryan McKane som ska försöka få kontrakt som professionell förare.

Här körs det i trimmade standardbilar som uppför sig som en mekanisk rodeotjur.

på 15 och 30 varv. På den ultrakorta och tekniskt svåra Brands Hatch-banan körs dock 25 och 50 varv. De relativt korta banorna i mästerskapet inbjuder till dristiga manövrer och hårda man mot man-kamper – har du spelat något av de första TOCA-spelen vet du vad vi talar om. Här kör man trimmade standardbilar som uppför sig som mekaniska rodeotjurar. Det är bullriga och nervösa bilar som kräver massor av träning. Så länge du kör rakt fram kan vilken idiot som helst trycka gasen i botten, men försök bromsa i en regnvåt kurva eller köra för snabbt in i en hårnålskurva så åker du av banan. Med 14 bilar på asfalten finns det massor av action och det knuffas hej vilt i varenda kurva. Det är i stort sett omöjligt att undvika kollisioner.

Verklig crash test-teknologi

För att uppnå en realistisk återgivelse av skador har man använt samma programvara som bilfabrikernas krocktestlaboratorier. Spelet kan beräkna hastighet, energi och vikt för ett objekt som träffar ett annat och kan beakta kollisionens vinkel, effekt av säkerhetsburen inne i bilen, bilens totalvikt, motorns placering m m, m m. Metall, glas, bitar av paneler och gummi flyger åt alla håll efter en av de våldsamma kollisionerna.

Gavin Raeburn fördjupar: "Det blir den hittills mest sofistikerade modelleringen av skador i ett racing-spel. Vi bygger t ex autentiska data av bilens svetspunkter, muttrar, skruvar och nitar i systemet så att skadorna hamnar på rätt plats. Alla delar kan bli skadade som i verkligheten och det mesta kan repareras i depån. Men krockar du med en mur så är du färdig!".



VILKEN KOLLEGA! Denna sköna kvinna heter Melanie Sanchez. Hon dyker upp som din managers personliga assistent ... det låter som en behaglig upplevelse.



TRÅNGT Din snabbaste kvalifikationstid bestämmer din startposition.

■ Producent: **Sunflowers** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Kommer: **Mars** ■ **www.anno1503.com**

ANNO 1503

Den vackra isometriska grafiken i det här imperiebyggarspelet från de tyska utvecklarna Sunflowers är fullt med detaljer. Väderkvarnar snurrar i vinden, får och kor betar lugnt på ängarna och invånarna sköter glatt sina dagliga uppgifter. Fyra olika klimatzoner ger stor variation både vad gäller miljöer och spelets gameplay. Du kommer inte att få se en annan stad så här utveckład förrän du har spelat det episka spelet i timme efter timme.

Aspirerande borgmästare och utforskare kan redan nu göra en anteckning i kalenderns blad för mars 2002, då Electronic Arts planerar att släppa spelet.

SLÅSS FÖR DET GODA

De mer blodtörstiga spelarna kommer att glädjas åt nyheten att strider kommer att spela en större roll i 1503. Med det nya stridssystemet kan du ändra taktik beroende på motstånd, terräng och den vapenarsenal du har till ditt förfogande.

HANDELSIMPERIUM

Utveckla ett framgångsrikt samhälle och efter hand måste du börja handla med andra imperier för att säkerställa dina undersåtars väl och ve. Handel, diplomati och en stark ekonomisk bas är av största vikt för fortsatta framgångar.

LAND I SIKTE!
Spelet börjar till sjöss och ditt första mål är att finna en beboelig ö och kolonisera den. Om du hittar rätt plats bör du inom kort ha en välmående nybyggarstad komplett med gruvor, lantbruk, stadshus och kyrkor.

TRÄFFA BEFOLKNINGEN
Du kan interagera med upp till nio olika civilisationer, inklusive Azteker och Amerikas urbefolkning, i ditt försök att erövra den nya världen. Varje ras har sina egna unika egenskaper som påverkar hur du kan handla och samarbeta med dem.

PARADIS PÅ JORDEN
Den här grönskande tropiska ön ser ut som en idyll, men öknen och den frusna tundran som också finns i spelet är inte lika välkomnande. Var och en av de olika klimaten har unika resurser och sin egen vegetation som erbjuder en ny utmaning.

ÅRETS



VI RANGORDNAR DE COOLASTE SPELEN 2001



VAD HÄNDE 2001? JA, FÖRUTOM ATT DU BLEV FETARE, ÄLDRE, LÅNGSAMMARE OCH MER TANKSPRIDD? JO, DU TILLBRINGADE ÄNNU FLER TIMMAR FRAMFÖR SKÄRMEN OCH DU SPELADE ÄNNU BÄTTRE SPEL ÄN DU GJORDE ÅRET INNAN. HÄR PÅ REDAKTIONEN PÅ INCITE PC GAMES UTBRÖT FULLT SLAGSMÅL NÄR VI SKULLE AVGÖRA VILKA SPEL SOM VAR ÅRETS BÄSTA.

VI BÄNKADE OSS VID BORDET OCH BÖRJADE KASTA TITLAR I HUVUDET PÅ VARANDRA. EN TYCKTE ATT CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 VAR ÅRETS KLART BÄSTA SPEL, MEN HAN BLEV NEDRÖSTAD. EN ANNAN TYCKTE ATT DET VAR FIFA 2002, MEN BLEV UTBUAD AV HAN SOM RÖSTADE PÅ CM 01/02. SÅ VAR DET EN SOM NÄMNDE RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, MEN HAN BLEV NEDRÖSTAD AV PRINCIP, DÅ SPELET SLÄPPTES ALLDELES FÖR SENT PÅ ÅRET FÖR ATT KOMMA I FRÅGA. BLÅTIROR, KROPPSSLAG OCH ÖRFILAR UTDELADES INNAN VI KUNDE ENAS OM ATT SPELEN SKULLE BEDÖMAS PÅ NYTÄNKANDE OCH ORIGINALITET OCH INTE UTESLUTANDE EFTER DERAS URSPRUNGLIGA BETYG HÄR I TIDNINGEN. DU GÖR NATURLIGTVIS EN ANNAN BEDÖMNING ÄN VI OCH VI KAN REDAN SE DEN OROANDE SYNEN AV TUSEN OCH ÅTER TUSEN E-MAILS SOM KOMMER ATT FLYTA IN PÅ REDAKTIONEN ...

BÄSTA

50 DELTA FORCE: LAND WARRIOR



***LAND WARRIOR* VINNER PÅ GRAFISK REALISM.**

Den tredje Delta Force-titeln klämmer sig in på topplistan i kraft av sitt utseende. Mycket få av årets shooters har ett så stort speluniversum och så läckert avrundade grafiska detaljer.

MÅNAD: FEBRUARI BETYG: 8

49 CONFLICT ZONE

***CONFLICT ZONE* INFÖR MEDIERNAS MAKT I REALTIDSSTRATEGI.**

Den här realtidstiteln från Ubi Soft är särskilt minnesvärd för introduktionen av mediernas makt på slagfältet. Ett intressant spel som dock inte alls är lika balanserat som *Sudden Strike Forever.*



MÅNAD: JULI BETYG: 8

48 THE MOON PROJECT

BRA ARTISTER LÅNAR, SUPERSTJÄRNOR STJÄL.

Earth 2150, Alpha Centauri, Tiberian Sun, Dark Colony – bara en handfull av de spel, som *The Moon Project* har lånat från. Det är inte en särskilt nyskapande titel, men den kan spelas med stor tillfredsställelse.



MÅNAD: APRIL BETYG: 8

47 FIFA 2002



DET VISUELLT BÄSTA FOTBOLLSPELET SOM VI HAR SETT.

Det har varit ett bra år för EA Sports och det avspeglas i antalet titlar på vår topplista. Tyvärr haltar FIFA-serien fortfarande lite efter de amerikanska sportspelen.

MÅNAD: DECEMBER BETYG: 8

46 PROJECT IGI

ETT SKJUTASPEL FÖR FOLK MED HJÄRNA.

Project IGI liknade i hög grad det klassiska *Goldeneye*, och det sticker ut som ett av årets bättre skjutaspel för folk med hjärna. Du kan redan nu börja hålla utkik efter en uppföljare från Codemasters.

MÅNAD: FEBRUARI BETYG: 7

45 CYCLING MANAGER

NU KAN DU FÖLJA MED I TOUR DE FRANCE HELA ÅRET RUNT.

Cycling Manager var faktisk utsålt innan vi hann recensera spelet, vilket säger lite om den enorma potentialen för just manager-spel. Spelet är det första i sin genre för PC och det är i hög grad därför som det kommit med på vår topplista.

MÅNAD: DECEMBER BETYG: 7

44 SUMMONER



GOOD GUYS, BAD GUYS, BEDRÄGERIER, MONSTER OCH MAGI.

Summoner led av att det släpptes samtidigt som *Pool of Radiance* och *Baldur's Gate: Throne of Bhaal*, som båda är mer avancerade än den här titeln. Men det är en cool titel om man gillar den mer arkadliknande formen av rollspel.

MÅNAD: JULI BETYG: 7

43 SUDDEN STRIKE FOREVER

ENORMA KARTOR OCH VARIERADE UPPDRAG.

Vi önskade oss mer av samma sak när det ursprungliga spelet kom, och trots att tilläggspaketet *Sudden Strike Forever* inte innehåller några direkta nyheter ligger spelet fortfarande bra till för en plats på topplistan.



MÅNAD: AUGUSTI BETYG: 7

42 THEME PARK INC

PARKENS ENTRÉ ÄR TÄCKT MED ETT TUNT LAGER AV SPYOR.

Det affärsorienterade *Theme Park Inc* från Electronic Arts är bättre än *Rollercoaster Tycoon*, och det är mycket bättre än det nyligen utkomna *Zoo Tycoon.*



MÅNAD: MARS BETYG: 8

41 ALONE IN THE DARK 4



DU SKA ANVÄNDA HJÄRNAN I KAMPEN MOT GENETISKA MISSFOSTER.

När det gäller skräckspel där det bara handlar om att överleva är *Alone in the Dark 4* bäst under 2001. Det är fängslande, men har inget nytt att komma med.

MÅNAD: AUGUSTI BETYG: 7

DE 10 BÄST SÄLJANDE SPELEN 2001

Baserat på officiell försäljningsstatistik

1. Half-Life: Generation
2. Hitman
3. Diablo 2: Lord of Destruction
4. Diablo 2
5. C&C: Red Alert 2
6. Champ. Manager 01/02
7. Max Payne
8. Black & White
9. The Sims: House Party
10. Baldur's Gate 2



40 MECHCOMMANDER 2



STORA, FRUSTANDE ROBOTAR. STORA KANONER, KRIG OCH DÖD.

Denna uppföljare från Microsoft förde in rollspelselement i genren och imponerade med en fullt utvecklad 3D-motor i det välkända Mechcommander-universum. Ännu ett steg i rätt riktning för en serie som präglas av kvalitet.

MÅNAD: SEPTEMBER BETYG: 8

39 SHOGUN TOTAL WAR: THE MONGOL INVASION



DJINGHIS KHAN HAR ÅTERUPPSTÅTT OCH DU SKA LEDA HANS STYRKOR.

Medan vi väntar på uppföljaren, *Crusader: Total War*, får vi nöja oss ett tag till med den mongoliska invasionen av Japan under 1200-talet. Som tillägg når spelet inte riktigt ända fram.

MÅNAD: AUGUSTI BETYG: 7

38 KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

AGE OF EMPIRES MÖTER SETTLERS MÖTER CIVILIZATION.



Detta utmärkta historiska strategispel, som baseres på gamla Kina, har en liten fördel framför den föregående titeln i kraft av den minutiösa uppmärksamheten på detaljer och den fängslande atmosfären. Måste ses.

MÅNAD: MAJ BETYG: 8

37 PROJECT EDEN

AMBER, TILL UTSEENDET ROBOCOPS BRUD, TRAMPAR GENOM GIFTIGT AVFALL.

Utvecklarna på Core team följde upp sin fantastiskt framgångsrika Tomb Raider-serie med detta trivsamma tredjepersonsspel. Spelet har kontrollproblem, vilket håller det ute från topp 30.

MÅNAD: NOVEMBER BETYG: 7

36 ORIGINAL WAR

DU ANKOMMER TILL ETT SLAGFÄLT DÄR RYSSAR OCH ARABER REDAN FINNS PÅ PLATS.

Altar Interactive förtjänar en plats på topplistan för sitt *Original War*, som är både nytänkande och originellt. Trots att resultatet har blivit lite ojämnt så är det ändå en mycket intressant titel.

MÅNAD: MARS BETYG: 8

35 CODENAME: OUTBREAK



DU VRÅLAR ANFALL MED DIN MASKULINA RÖST.

Codename: Outbrake klämmer sig in på topplistan med en omgång intensiv teamplay för två spelare, en rad imponerande välstrukturerade uppdrag och en välutvecklad artificiell intelligens.

MÅNAD: OKTOBER BETYG: 8

34 WORMS WORLD PARTY

BOMBA EN HÖGERVRIDEN WORMBEFÄLHAVARE FRÅN TEXAS MED EN REJÄL NAPALMBOMB.



Spelets gameplay är i stort sett identiskt med *Worms Armageddon*, men tillägget av online-multiplayer är oslagbart. Det är ett perfekt spel för de som bara vill ha en snabb omgång underhållning.

MÅNAD: MARS BETYG: 8

33 ICEWIND DALE: HEART OF WINTER



FLER MONSTER ATT SKÄRA I, FLER SVÄRD ATT SLITA UPP.

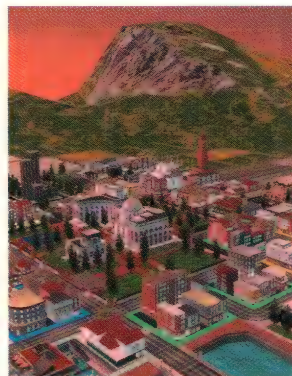
Under våren såg det ut som om det här tillägget skulle kunna slåss om titeln som som årets rollspel. Sedan kom *Throne of Bhaal* som överskuggade *Heart of Winter*. Det är ändå en titel som fortfarande förtjänar uppmärksamhet.

MÅNAD: MAJ BETYG: 7

32 ANARCHY ONLINE

EN UTMANARE TILL *EVERQUEST* SOM KUNGEN AV INTERNETS ROLLSPEL.

Det tog ett tag innan de städat undan alla buggarna i spelet så att man verkligen kunde spela online utan ständiga avbrott, men sedan blev vi också presenterade för det snyggaste cyberäventyret någonsin.



MÅNAD: NOVEMBER BETYG: 8

31 FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL



UTMANANDE, DETALJERAD OCH SUVERÄNT UTFÖRD REALTIDSSTRATEGI.

Ju mer man spelar *Brotherhood of Steel*, desto bättre kan man värdesätta det enorma arbete som killarna på Micro Forte har lagt ned i sitt försök att värda arvet från de två första Fallout-spelen.

MÅNAD: JUNI BETYG: 8

DE 10 SÄMSTA SPELEN 2001

1. Lulu Flipper
2. Erotica island
3. Hired Team
4. Michael Crichton's Timeline
5. European Super League
6. X-Enforcer
7. Aussie Rules Coach
8. Paintball Heroes
9. Evil Dead: Hail to the King
10. Championship Surfer



30 I-WAR 2: EDGE OF CHAOS



NÄR MAN BETÄNKER SPELETS OMFÅNG OCH ELEGANS, KÄNNS KRITIKEN OBEFOGAD.

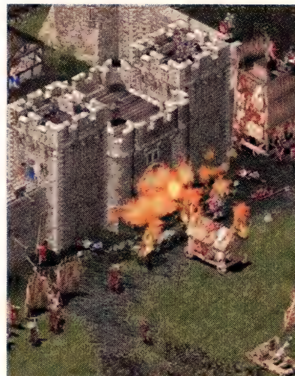
Det finns gott om plats att röra sig i det här space-action-spelet, som är bland alla tiders bästa i sin genre. Vi kan faktiskt bara hitta två som är bättre, *Starlancer* och *Freespace 2*.

MÅNAD: AUGUSTI BETYG: 8

29 STRONGHOLD

DET KUNDE VARIT EN SIMULATOR FÖR BYGGNADSINGENJÖRER.

Det är inte så svårt att motivera *Strongholds* position i den absoluta toppen av realtidsstrategigenren 2001: Där andra nöjde sig med att bara följa flocken skiljde *Stronghold* ut sig som något fundamentalt annorlunda.



MÅNAD: JANUARI 2002 BETYG: 8

28 F1 2001

DET HAR ALDRIG VARIT SÅ MYCKET FART I ETT F1-SPEL.

Precision är nyckelordet här. EA har äntligen fått sin formel 1-licens att tända på alla cylindrar så att vi kan njuta av en fantastiskt realistisk simulation, som också kan spelas av vanliga dödliga. Äntligen en titel som kan matcha *Grand Prix 3*.



MÅNAD: DECEMBER BETYG: 8

27 SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS



DU SKÄR BENET AV DIN FIENDE OCH SLÅR NED HONOM MED DEN BLÖTA ÄNDEN.

Action med rollspels-element. Spelet var mycket kontroversiellt på grund av dess mycket våldsamma innehåll. Det har faktisk i stort sett glömts bort att spelet faktiskt i hög grad var värt att spela.

MÅNAD: FEBRUARI BETYG: 7

26 NHL 2002



DET HÅRDA, DET SNABBA, DET HEKTISKA I ISHOCKEYN HAR ÅTERIGEN FÅNGATS I ETT SPEL!

Du blir kanske överraskad, men av alla årets sportspel sprintar *NHL 2002* in i toppen av listan, för inget annat spel i genren kan återge adrenalinsuset i sporten så bra som det här spelet.

MÅNAD: DECEMBER BETYG: 8

25 POOL OF RADIANCE: THE RUINS OF MYTH DRANNOR

DU STÅR STOLT OCH BREDBENT I DIN RUSTNING AV STÅL OCH LÄDER.

Den enda seriösa rivalen till *Baldur's Gate 2* får till slut ändå nöja sig med titeln som årets näst bästa rollspel. De visuella effekterna är fantastiska, men stridssystemet är inte så bra.

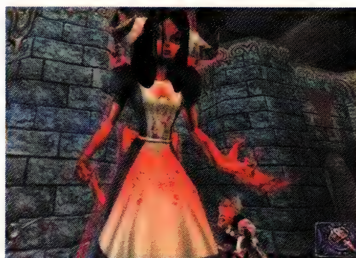


MÅNAD: JANUARI 2002 BETYG: 8

24 AMERICAN McGEE'S ALICE

DU BÖR BEVÄPNA DIG MED EN KUDDE OM DU SKA SPELA AMERICAN MCGEE'S ALICE.

En av de bästa handlingarna i ett spel 2001. Den klassiska Lewis Carol-historien har fått en ohygglig twist och har blivit ett mycket bra och originellt action-adventure i tredje person.



MÅNAD: FEBRUARI BETYG: 8

23 EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

SÄLLAN HAR REALTIDS-STRATEGI VARIT SÅ GRAFISK.

Den värsta rivalen har hela året varit *Z: Steel Soldiers*, och *Emperors* tendens att hålla sig till konventionerna gör att det förlorar den tävlingen på målfoto. Det är lite av en besvikelse efter allt snack och all väntan.



MÅNAD: JULI BETYG: 8

22 ALIENS vs PREDATOR 2

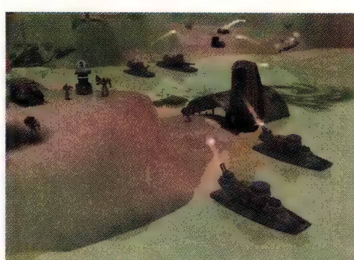


ADRENALINSUSET AV EN BRUTAL OCH HEKTISK ATTACK MED KLOR OCH HÖRNTÄNDER.

Av alla de förstapersons-shooters som släpptes under 2001, kunde bara *Red Faction* på allvar mäta sig med den single player-upplevelse som *Alien Vs Predator 2* levererade.

MÅNAD: JANUARI 2002 BETYG: 8

21 Z: STEEL SOLDIERS



SÄRPRÄGLAD GRAFIK OCH INTELLIGENT DESIGNADE 3D-LANDSKAP.

Steel Soldiers vinner på målfoto titeln som årets bästa realtidsstrategispel. Det har generellt sett varit ett år av besvikelser i genren, förnyelsen har uteblivit, men *Steel Soldiers* var en positiv upplevelse.

MÅNAD: AUGUSTI BETYG: 7

20 DESPERADOS

DET SVÅRT MISSHANDLADE KADAVRET DU LÄMNAT PÅ EN DAMMIG LANDSVÄG HAR GJORT EN STOR FOLKMASSA BLODTÖRSTIG.

För en kort tid mitt under 2001 var *Desperados: Wanted Dead or Alive* det bästa lagbaserade strategispelet som fanns, det var faktiskt till och med bättre än det mäktiga *Commandos*, som på egen hand hade definierat genren. När *Commandos 2* släpptes återtog det tronen, men när man tar en titt i backspegeln på äventyret från den vilda västern måste man fortfarande imponeras över de snygga och intelligent designade banorna.

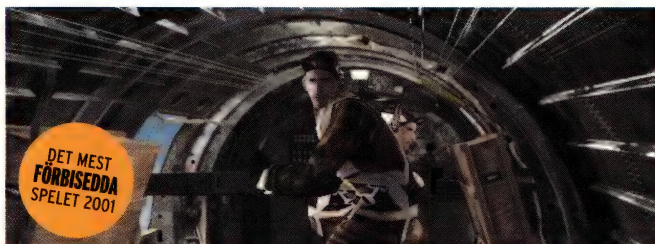


MÅNAD: JUNI BETYG: 8 FRAMTID: ETT TILLÄGGSPAKET MED NYA UPPDRAG SKA ENLIGT PLANERNA KOMMA TILL VÅREN.

19 B17 FLYING FORTRESS 2

DEN VACKRA BLÅ HIMMELN ÖVER SYDFRANKRIKE FYLLS MED LJUDET AV EXPLOSIONER OCH SVART RÖK FRÅN STÖRTANDE FLYGPLAN.

Det är inte så ofta man ser medlemmar av redaktionen på incite PC Games frivilligt sätta sig bakom styrspaken på en flygsimulator, men i det här fallet har vi gjort ett undantag. Det är den storslagna möjligheten att spela spelet från valfri position i det stora flygplanet som förärar spelet med en plats i topp 20.



DET MEST FÖRBISEDDA SPELET 2001

MÅNAD: FEBRUARI BETYG: 8 FRAMTID: EFTER RELATIVT DÅLIG FÖRSÄLJNING LÄR DET INTE BLI TAL OM NÅGON UPPFÖLJARE DEN NÄRMASTE TIDEN.

18 SERIOUS SAM: THE 1ST ENCOUNTER

SKJUT PÅ ALLT SOM RÖR SIG OCH ALLT SOM STÅR STILLA. SAM SKA INTE ANALYSERAS, HAN SKA SPELAS HELA NATTEN PÅ SVART KAFFE.



Här är en idé till ett mycket tillfredsställande spel: en karaktär med ett enormt gevär skickas ut i strid mot tusentals färglösa och hjärndöda fiender som springer rakt in i kulregnet som en flock A-lagare på jakt efter en påse med pantflaskor. När varje bana är slut skickar vi ett enormt monster efter hjälten så att han får mindervärdeskomplex för storleken på sitt vapen. Upprepa detta recept tills spelaren har fått en hjärnblödning.

MÅNAD: JUNI BETYG: 7 FRAMTID: UPPFÖLJAREN *SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER* ÄR UNDER UTVECKLING NÄR VI SKRIVER DETTA.

17 MAX PAYNE

DU GÖR ETT HORISONTALT HOPP, MEDAN DIN PISTOLS KULOR I SLOW MOTION BORRAR SIG IN I BRÖSTET PÅ VAKTERNA.



Vi väntade och väntade och väntade, och spelet fick massor av PR i hela tre år innan det släpptes. Spelet var inte värt alla de stora orden, men det är ändå ett lysande spel som förtjänar en plats bland de 20 bästa. Det är ett i tekniskt hänseende mycket imponerande spel som ger samtliga konkurrenter stryk på den grafiska fronten 2001. Men spelet är varken tillräckligt långt eller djupt för att nå ända upp till toppen. Ett bra spel som borde ha varit fantastiskt.

MÅNAD: OKTOBER BETYG: 8 FRAMTID: ÄNNU INGA NYHETER OM EN EVENTUELL UPPFÖLJARE. ANVÄNDARNAS BANOR FINNS PÅ NÄTET.

16 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

DU SAMLAR ETT GÄNG MÅLPLACERADE GALNINGAR OCH DRAR RUNT PÅ OLIKA ÖAR OCH FYRAR AV GAMLA VITSAR.

Guybrush Threepwoods övergång till den tredje dimensionen var oundvikligt och lyckligtvis en relativt smärtfri övergång. Det har varit ett hemskt år för peka och klicka-äventyr och det är en del av förklaringen till varför det fjärde spelet i *Monkey Island*-serien ligger på topp 20. Vi hade inga alternativ i genren, så vi blev nästan tvingade ombord på skeppet Threepwood.



MÅNAD: FEBRUARI BETYG: 8 FRAMTID: VI KAN SLÅ VAD OM ATT VI INOM EN INTE ALLTFÖR AVLÄGSEN FRAMTID SER ÄNNU ETT *MONKEY*-SPEL.

15 MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

***TRAIN SIMULATOR* ÄR SPELNARKOMANENS METADON, EN TITEL SOM DU KAN SPELA MEDAN DU KLIPPER TÅNAGLARNA.**

Det är nog inte så många läsare som har provat *Train Simulator*, så ni får tro oss på vårt ord: Det är ett coolt spel! Du får nio historiska lokomotiv och sex enorma spår att leka med och det är en riktigt skön upplevelse, även om man inte är superintresserad av det klassiska ACELA HHP-8. OK, vissa scenarier är kanske lite väl torra, men om du bara är aldrig så lite fascinerad av ånglok så är det värt varenda krona.



DET MEST BEHAGLIGA SPELET 2001

MÅNAD: AUGUSTI BETYG: 7 FRAMTID: DET FINNS MASSOR AV TILLÄGGSPAKET OCH PÅ NÄTET KAN DU DOWNLOADA TONVIS MED ANNAT GODIS.

14 HARRY POTTER

SNAPE, MCGONAGALL, HAGRID OCH ALLA DE ANDRA ÄR I STORFORM I DETTA ACTION/ ADVENTURE OM POJKEN HARRY.

Man är nästan garanterad en besvikelse när populära böcker eller filmer ska överföras till datorn, men det här spelet är ett av undantagen som bekräftar regeln. *Harry Potter och de vises sten* är ett action/adventure-spel som överför stämningen från böckerna till ett mycket lyckat datorspel. Om du inte gillar Harry Potter är det "bara" ett bra spel, men om du är en fan så är det inget annat än fantastiskt.

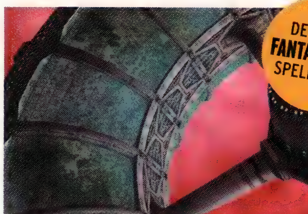


MÅNAD: JANUARI 2002 BETYG: 8 FRAMTID: NÄSTA HARRY POTTER-FILM KOMMER NÄSTA ÅR OCH DÅ KOMMER UTAN TVIVEL OCKSÅ ETT SPEL ...

13 STARTOPIA

***STARTOPIA* ÄR DEN PERFEKTA ARBETSTRÄNINGEN OM DU HAR AMBITIONER OM ATT LEDA EN RYMDSATION I FRAMTIDEN.**

För alla er som är så olyckliga att ni har missat detta mycket fina management-spel, kan vi informera er om att det går ut på att driva en rymdstation, att handla med grannarna och att anställa och sparka personal. Det låter kanske lite halvtrist, men det är det inte alls, och dessutom är det bra arbetsträning för den dag då mänskligheten erövrar rymden ...!



DET MEST FANTASIFULLA SPELET 2001



MÅNAD: JULI BETYG: 9 FRAMTID: *STARTOPIA* FICK ETT MYCKET FINT MOTTAGANDE, SÅ ETT TILLÄGGSPAKET LÅTER MYCKET TROLIGT.

12 GIANTS: CITIZEN KABUTO

I ENA ÖGONBLICKET JAGAR DU DINOSAURIER PÅ STRANDEN, I NÄSTA FAR DU RUNT MED JETPACK PÅ RYGGEN.

Det fick bara en sjua i betyg i vår ursprungliga recension, eftersom de första banorna är dåligt designade och videoscenerna på gränsen till irriterande. Men om du kan ta dig förbi de här initiala vansklighetерna i *Giants: Citizen Kabuto*, öppnar det sig en guldgruva av utmanande gameplay och helt fantastiskt snygga effekter. Du kan säkert hitta det på rea och därmed upptäcka en av årets bäst bevarade hemligheter.

DET MEST UTMANANDE SPELET 2001



MÅNAD: FEBRUARI BETYG: 7 FRAMTID: SPELET HAR INTE SÅLT I SÅ MÅNGA EXEMPLAR SOM MAN HADE VÄNTAT SIG, SÅ EN UPPFÖLJARE ÄR NOG OSÄKER. KANSKE KAN PLAYSTATION 2-VERSIONEN VÄNDA SITUATIONEN.

ÅRET I SIFFROR

191 nya spel recenserades under 2001.

6,41 var vårt genomsnittsbetyg under 2001.

38,5 % av spelen som kom 2001 var uppföljare.

24,1 % av alla spel 2001 hade ett kolon (:) i titeln.

35 040 timmar väntade vi på *Max Payne*.

11 timmar tog det att spela klart *Max Payne*.

1 spel hade sån otur att det fick en stor rund nolla i betyg. Det var *Lulu Flipper*.

7 % av de utgivna spelen kom i tid.

11 TRIBES 2

ÄVEN MED MASSIVA BERG OCH DJUPA DALAR ATT GÖMMA SIG I, ÄR DIN FÖRVÄNTADE LIVSLÄNGD SOM "KANIN" LÅNG SOM EN GET I EN LEJONBUR. STÅ INTE DÄR – LÄGG BENEN PÅ RYGGEN OCH SPRING SOM VINDEN.

Tribes 2 var utan jämförelse den bästa online-shootern som släpptes under 2001, men spelet når inte riktigt ända upp till vår topp 10. Utgivningen följdes av serverproblem, så den här uppföljaren tog ett tag på sig för att etablera sig som ett seriöst alternativ till *Counter-Strike*. Men med tiden har *Tribes 2* blivit starkare och starkare. Spelet ska ha beröm för att ha introducerat Hunter, Rabbit och Bounty i seriösa online-gamers ordbok.



DET BÄSTA MULTIPLAYER SPELET 2001

MÅNAD: JULI BETYG: 8 FRAMTID: *TRIBES 2*-FANSKARAN VÄXER HELA TIDEN OCH NYA KARTOR OCH MODS HAR BÖRJAT DYKA UPP.

10 BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

BHAAL HAR SÅTT SIN VILDHAVRE OCH NU KRYPER HANS AVKOMMOR UT UR VÄGGARNA MED AVSIKT ATT GÖRA KRAV PÅ HANS TRON. DU SKA KORT SAGT BEKÄMPA DINA EGNA BARN.

DET MEST OMFATTANDE SPELET 2001



"Ett tilläggspaket på topp 10?" frågar du, och det är en motiverad fråga. Men *Throne of Bhaal* är inte ett vanligt tilläggspaket. För detta är mest troligt det sista paketet i en mycket hedervärd och otroligt populär rollspelsserie. Ännu en gång har Black Isle Studios satt ihop en fängslande handling tillsammans med ett visuellt slående och mentalt stimulerande adventure – ett paket som står sig bra i jämförelse med de storsäljande föregångarna.

MÅNAD: SEPTEMBER BETYG: 9 FRAMTID: *BALDUR'S GATE* ÄR KANSKE SLUT, MEN FRUKTA ICKE, *NEVERWINTER NIGHTS* ÄR PÅ VÄG.

9 MOTO RACER 3

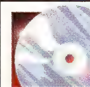
EN VERKLIG MOTOCROSS-CYKEL ÄR EN PUCKELRYGGIG BEST, SOM KASTAR AV DIG SNABBARE ÄN DU KAN SÄGA "BRUTET NYCKELBEN". SÅDANA ÄR CYKLARNA OCKSÅ I *MOTO RASER 3*.



Tre år är lång tid att lägga på att göra ett spel i en serie av datorspel, men när det gäller *Moto Raser 3* är väntetiden en god investering. Spelet kandiderar till titeln som det bästa motorcykelspelet någonsin på någon plattform. Så bra är det! Kör 50 meter på vilken bana som helst i spelet så vet du varför vi är så begeistrade. Delphine Software och EA har skapat en klassiker som är så bra gjord att den tilltalar alla fans av bra racingspel. Spelet hade fått toppbetyg om det hade funnits fler banor.

MÅNAD: JANUARI BETYG: 9 FRAMTID: SPELET HAR INGEN BANEDITOR, SÅ VI FÅR TÅLMODIGT VÄNTA PÅ DET FJÄRDE SPELET I EN SUVERÄN SERIE.

8 GHOST RECON


FINNS PÅ CD:N

***GHOST RECON* HAR LAGT DEN TUNGA PLANERINGEN PÅ HYLLAN OCH RYCKT UT HANDLINGEN I GUDS FRIA NATUR. MAN FÅR ARBETA FÖR UNDERHÅLLNINGEN, MEN BELÖNINGEN MATCHAR INSATSEN.**



Topphemliga militärenheter med smarta kodnamn har alltid varit en säker vinnare. Med rätten till Tom Clancys historier om politiskt rävspel, heta brännpunkter och män av ära, har Red Storm en stor fördel före sina konkurrenter i genren för krypskytte-action blandat med strategi. *Ghost Recon* bygger vidare på succéer som *Rainbow Six* och *Rogue Spear*, men här finns nya vapen, utomhusmiljöer och en förbättrad grafisk motor.

MÅNAD: DECEMBER BETYG: 8 FRAMTID: VI HAR GARANTERAT INTE SETT DET SISTA SPELET UTVECKLAT PÅ RED STORMS TOM CLANCY-LICENS.

7 CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

SOM VÄNTAT VINNER CHAMPIONSHIP MANAGER GENRE-MÄSTERSKAPET FÖR TUSENDE ÅRET I RAD. NYA DATA, FÖRBÄTTRINGAR I TALANGSCOUT-SYSTEMET OCH MEDIERNAS INFLYTANDE ÖKAR SPELETS FÖRSPRÅNG.

Man kan inte ge CM 01/02 beröm för nyskapande, men som den mest framgångsrika och (för fotbollsfans) mest fängslande spelserien någonsin kan man inte hålla den nya versionen utanför topp 10. Och det vill man inte heller! Spelet har sprungit ifrån sina konkurrenter, och trots många försök under de senaste fem-sex åren har det inte kommit några seriösa alternativ. De mest markanta nyheterna är förbättringen av talangscout-systemet, mediernas inflytande och de till viss del dolda förmågorna hos de unga spelarna.



DET MEST UTMATTANDE SPELET 2001

MÅNAD: NOVEMBER BETYG: 8 FRAMTID: VI FÅR ETT UPPGRADERAT SPEL VARJE ÅR OCH 2002 UTKOMMER *CM 4* MED ONLINE-LIGOR.

6 RED FACTION

DU FÅR SYN PÅ ETT OBEMANNAT STRIDSLYGPLAN OCH HOPPAR IN I COCKPIT FÖRFÖLJD AV FIENDENS KULOR. DU HÄMNAR DINA DÖDA KAMRATER GENOM ATT PUMPA OMGIVNINGARNA FULLA AV HETT BLY.

Red Faction var den bästa single player-shootern som släpptes under 2001, och trots att det knappast lär bli någon riktig klassiker så är det en flott prestation. Vapen, fordon, och omgivningar är av högsta standard och spelets gameplay är så omväxlande att man aldrig vill lämna spelet. Tyvärr är Geo-mod-motorn (som beräknar krigets skador på dina omgivningar) inte helt finjusterad, men det måste rättas till i nästa spel. *Red Faction* är en mycket tillfredsställande shooter, särskilt i multiplayer, ett spel där alla objekt i omgivningarna kan förstöras med en missil och den rätta destruktiva attityden.

DET MEST DESTRUKTIVA SPELET 2001



MÅNAD: NOVEMBER BETYG: 9 FRAMTID: SÅ SNART EFTER UTGIVNINGEN FINNS INGA NYHETER OM EN EVENTUELL UPPFÖLJARE.

5 COLIN McRAE RALLY 2

I ENA ÖGONBLICKET KÖR DU GENOM DAMMOLN PÅ EN SAVANN I KENYA, OCH I NÄSTA SKVÄTTER DU GENOM LERPÖLAR PÅ EN ENGELSK SKOGSVÄG OCH PLÖTSLIGT KÖR DU GENOM NATTEN I VÅRT VINTERKLÄDDA SVERIGE.

Februari var en milstolpe i Incite PC Games historia, för i den månadens nummer såg vi oss tvingade att dela ut vår första 10:a någonsin. Det gick naturligtvis till detta utmärkta rallyspel från engelska Codemasters. *Colin McRae 2* är det klart bästa spelet i sin genre, för inget rallyspel har varken förr eller senare kunna simulera rallysporten så realistiskt. Spelets nischade natur gör att det inte riktigt orkar ända upp i toppen på listan, men det är ändå ett otroligt fängslande spel för folk med minsta intresse för racing – det är det enda PC-spelet som kan mäta sig med *Gran Turismo 3* för PlayStation 2.



DET LÄCKRASTE SPELET 2001

MÅNAD: FEBRUARI BETYG: 10 FRAMTID: *COLIN MCRAE RALLY 3* ÄR I SKRIVANDE STUND UNDER UTVECKLING.

4 CIVILIZATION 3

SPELENS MOTSVARIGHET TILL RÖKHEROIN. DET SUGER DIG FAST OCH BINDER DIG VID SKÄRMEN I DAGAR OCH NÄTTER, OCH OM DU INTE AKTAR DIG SÅ GLÖMMER DU ATT GÅ PÅ TOALETTEN.

Det tog fem år att utveckla och de fem åren har också givit resultat. *Civilisation 3* är ett spel som går mer på djupet än något annat strategispel, ett spel av hittills osedd omfattning och komplexitet. Den enda besvikelsen var bristen på en multiplayer-spelform, men vi har lovats att den snart ska komma, så vi får väl motvilligt förlåta Sid Meier för den blundern. Alla PC-spelare bör besöka *Civilisation 3*:s fantastiskt tilldragande universum, så att de i alla fall har en bra förklaring på varför de inte spelar det ...



DET MEST FÄNGSLANDE SPELET 2001

MÅNAD: JANUARI BETYG: 8 FRAMTID: DU KAN VÄNTA DIG ATT MULTIPLAYER-SPELET LANDAR I BUTIKERNA I MARS-APRIL.

3 COMMANDOS 2

EN MUR STÅR MED KRACKELERAD FÄRG OCH VITTRANDE MURSTEN, EN GIGANTISK BUDDA VAKTAR MAJESTÄTISKT ÖVER EN BY I INDIEN, ROSTIGA KRANAR STÅR SOM FÖRSTENADE FISKESPÖN VID HAMNEN, OCH TRÄD KASTAR SINA SKUGGOR I VATTNET - DE VISUELLA DETALJERNA I *COMMANDOS 2* ÄR INGET ANNAT ÄN FENOMENALA.

Som vanligt är det mycket få av årets spel som levt upp till allt förhandssnack som nya spel traditionellt sett får leva med. *Max Payne* och *Emperor: Battle for Dune* är två av de nya spel som knappt gjorde sig förtjänta av all uppmärksamhet. Så var det inte med denna strategititel om andra världskriget, den inte bara levde upp till förväntningarna, den slog dem faktiskt. Vi var förberedda på ett stort och detaljerat spel, men vi var inte beredda på omfattningen. Bara spelets sista uppdrag tar längre tid att spela än hela *Max Payne*, och tro oss, det finns inte en enda sekund där man önskar att man hade gjort något annat. Du lär inte bli besviken. Det är imponerande.

DET MEST DETALJERADE SPELET 2001







MÅNAD: NOVEMBER **BETYG:** 9 **FRAMTID:** DET HAR JU VISSERLIGEN PRECIS SLÄPPTS, MEN VI RÄKNAR MED ETT TILLÄGGSPAKET I SLUTET PÅ ÅRET.

2 OPERATION FLASHPOINT

FINNS PÅ CD:N

VAR BEREDD PÅ EN UPPSJÖ AV VARIATION OCH EN HISTORIA SOM KONSTANT VÄNDER OCH VRIDER SIG I ÖVERRASKANDE TURER. I ENA ÖGONBLICKET FÅR DU GÅ I NÄRKAMP MED KOMMUNISTER I EN LITEN BY, I NÄSTA SLÄNTRAR DU FRAM PÅ EN GRUSVÄG SOM ESKORT FÖR EN GENERAL SOM SKA TILL FRONTEN.

Vem kunde för ett år sedan tro att de okända tjeckiska spelutvecklarna på Bohemia Interactive skulle utveckla ett spel som kunde sätta dem i samma fack som legendariska utvecklare som Lionhead, Pyro, Sid Meier och Collyer-bröderna? Men vi kan ärligt säga att *Operation Flashpoint* var nära att gå från ingenting till den absoluta toppen av årets 50 bästa spel. Det mest fantastiska med *Flashpoint* är ambitionen som ligger bakom det: du kan styra 17 olika fordon, ikläda dig fyra olika roller och föra krig på tre enorma öar. Om spelet hade släppts år 2000 hade det kanske vunnit, men år 2001 var det ett spel som satte nya gränser för datorspel ...



DET MEST AMBITIÖSA SPELET 2001





MÅNAD: AUGUSTI **BETYG:** 9 **FRAMTID:** DET FINNS 20 NYA UPPDRAG I *RED HAMMER*-TILLÄGGSPAKETET, OCH VI HAR LAGT LITE GODIS PÅ VÅR CD ...

1 BLACK & WHITE

DET FINNS SÅ MÅNGA FANTASTISKA ASPEKTER MED DETTA SPEL: SYSTEMET SOM KÄNNER IGEN KROPPSSPRÅK. DAMMET OCH JORDKLUMPARNA SOM KASTAS UPP I LUFTEN NÄR MAN RIVER UPP ETT TRÄD UR MARKEN. HAVETS LUGNA MELODI. DEN ENORMA BAJKLUMPEN SOM RULLADE NEDFÖR BACKEN OCH BRÖT BENET PÅ BYNS HÖVDING. DET ÄR ETT UNIVERSUM SOM DU INTE KAN KONTROLLERA! AAAARRGH!!!!!

Det är 10 månader sedan Peter Molyneux gav oss *Black & White* och den fritt svävande Guds hand, med vilken man styr detta otroliga universum. Det är mycket få spel som har legat så solitt på allas hårddiskar, men det beror ju på att *Black & White* förändrade strategigenren radikalt. Kan något spel i någon genre skryta med att ha infört så många nya idéer på ett så effektivt sätt? Nej.

Spelets centrala idé är i sig överrumplande: du ska uppfostra en varelse som kommer att växa upp som god eller ond, helt beroende på hur du väljer att prägla den. Om du slår den så blir det en best full av hat, som plågar sina medvarelser, förstör materiella värden och blankt vägrar att lyda order. Men om du sköter om den, ger den kärlek och föregår med gott exempel, så blir din varelse ett riktigt dygdemönster. Det låter kanske enkelt, men det är ett mycket sofistikerat spel.

Titeln motsäger på ett sätt själva spelet, för inget i *Black & White* är svart och vitt. Alla dina handlingar får återverkningar på varelsens inre utformning och de är extremt läraktiga, så produkten blir oftast en varelse med mycket sammansatt personlighet. Vi vill också gärna peka på den fina teknologin för att känna igen kroppsspråk. Det tar lite tid att sätta sig in i, men snart verkar det lika naturligt som verkligheten utanför dina fönster, det är en inriktning som kan visas sig att bli den största förnyelsen i spelutvecklingen under 2001. Det är inte bara det bästa spelet 2001, det kan också visa sig att bli årtiondets viktigaste, när det gäller nya idéer.



DET MEST NYSKAPANDE SPELET 2001



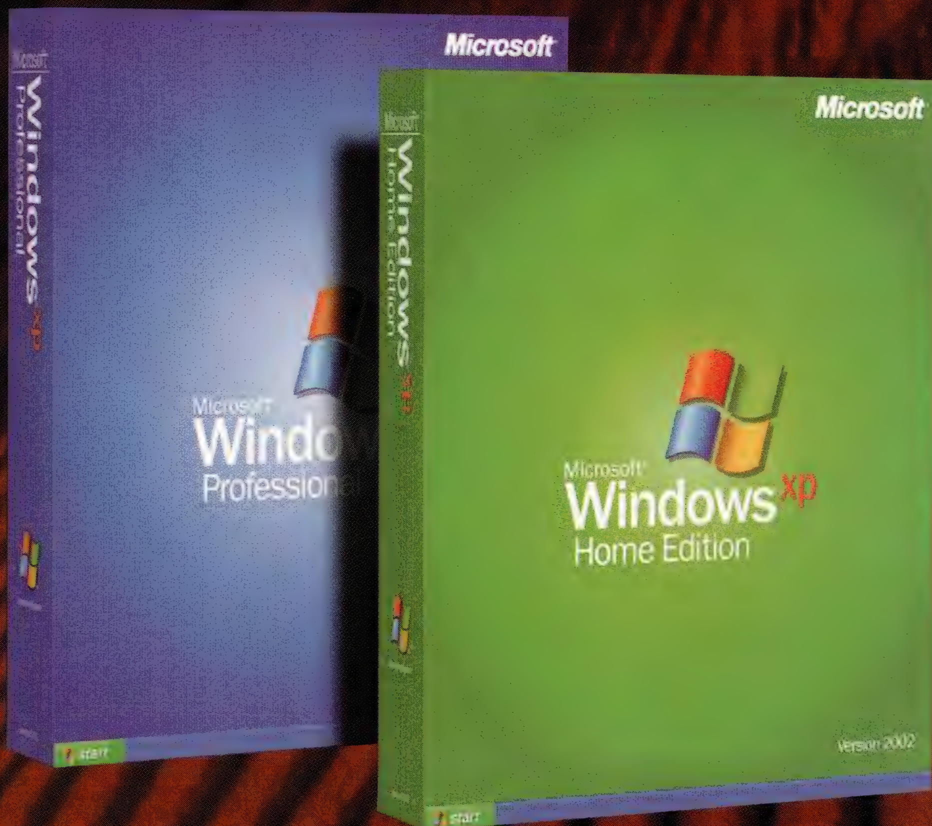




MÅNAD: APRIL BETYG: 10 FRAMTID: TILLÄGGSPAKETET KOMMER TILL VÅREN.

Allt du någonsin velat veta om WINDOWS XP

Microsoft påstår, att **WINDOWS XP** är snabbare, enklare och mer stabilt än Windows 98. Ja, ja och USB fungerar alltid helt problemfritt och Windows 98 kraschar aldrig, ahem, såklart. Vi tar den typen av uttalanden med samma nypa salt som när fotbollslandslaget säger att de försöker spela underhållande fotboll. Efter en månads test av XP visar det sig emellertid att det fungerar bra! Därför besvarar vi nu frågan: Ska du byta till XP ... eller inte?



När posten kommer med paket till incite PC Games redaktion är det normalt att man bara kollar om det är några coola spel som man kan sno åt sig innan någon annan kan ta dem. Så var det inte när Windows XP anlände. Det låg i inkorgen i flera dagar innan redaktören gav order om att "göra något". Vi har dåliga erfarenheter av övergången från Windows 98 till Windows Me – och använder därför Win98 på redaktionen – så det var ingen kö till att få lov att installera XP.

Av Will Sargent, Steen Bachmann & Henrik Clausen

Därför är det ett rent nöje att kunna rapportera att det faktiskt fungerar! De första recensionerna och första intrycken som man kunde läsa på Nätet knappt fem minuter efter lanseringen lovade inte gott. Det är en otäck överraskning för många att XP raderar allt innehåll i Outlook, så om du är typen som sparat de senaste fyra årens e-post i inkorgen måste du antingen städa upp eller ta en backup – XP raderar dina gamla brev. Det är också många som klagat på att XP tar

OCH SPEL

... men inte har vågat fråga

upp långt över en 1 GB på hårddisken och att priset är för högt.

Å andra sidan har det funnits optimistiska första intryck där bl a snabbhet och stabilitet har varit nyckelord. Vi beslutade oss för att testa XP i en månad, installerade det på en av redaktionens maskiner och arbetade sedan vidare som vanligt. Därför känner vi oss nu redo att svara på hur XP uppför sig när det får stryk och används varje dag – och om det är värt de ca 1 200 kronor som uppgraderingen kostar. Så bara fråga på.

Varför ska jag ha Windows XP? Och kan jag använda det utan att skräpet går ned?
Du har kanske dåliga erfarenheter från Windows Me, som vi, så vi kan förstå din oro. De flesta gamers använder idag Windows 98 SE (Second Edition), som med regelbundna uppdateringar av drivrutiner fungerar OK. Praktiskt taget alla spel och program för hemmabruk är utvecklade för 98 SE.

För nätverks- och företagsanvändning är kungen Windows 2000, som avlöst Windows NT 4.0 och är populärt på grund av sin stabilitet. Så vem behöver Windows XP? Microsoft säger självklart: Alla som har en nyare dator. En förklaring till varför man över huvud taget gör XP, när nu 98 SE äntligen fungerar, är att det inte går att tjäna så mycket pengar på att uppgradera 98 SE och Me. Frågar du Microsoft (i stället för oss) innehåller svaret med all säkerhet ord som "optimering", "oundgängliga nya funktioner" och "teknologiska framsteg." Microsoft påstår att XP inte kraschar och vårt 30-dagars test visar att det stämmer. Men självklart kan du krascha XP om du absolut *vill*.

Vad är skillnaden på XP Home och Professional?
För att ge ett korrekt svar måste vi bli lite tekniska (lugn, vi talar svenska igen senare i artikeln): Både Home och Professional bygger i grund och botten på det nu avsomnade Windows NT. XP Pro har fler funktioner och kostar dubbelt så mycket som XP Home. Det innehåller bl a möjligheten att kryptera filer, ett avancerat backup-program och stöd för flera processorer. Med "Remote Desktop" kan man få full tillgång till en annan persons PC, t ex via Internet eller nätverk – detta är inte standard i Home Edition. När det gäller multimediafunktioner, som Media Player 8 och det inbyggda programmet för CD-bränning är Home och Pro i stort sett identiska.

Det skiljer drygt 1 000 kronor på fullversionen av XP Home och uppgraderingsversionen. Vilken är bäst?
Det finns ingen uppgradering för Windows 95 eller 3.11, så om du använder något av dessa måste du köpa fullversionen av XP Home. Det gäller bara ett litet fåtal.

Uppgraderingsversionen av XP kan installeras på datorer med Windows 98 eller Me. Vi rekommenderar en backup av systemet före installation av XP, men den bästa metoden är att formatera hårddisken, installera Windows 98 och sedan uppgradera till XP. Få inte panik, XP installeras ovanpå Windows 98 och Me utan problem.

Min dator kraschade när jag uppgraderade från 98 till Me. Jag fick spendera en hel dag på att leta efter drivrutiner och få igång datorn igen. Kan det hända med XP också?
Vi hade inga problem med att uppgradera från Win98 till XP. Enligt Microsoft kan XP installeras på

8 goda nyheter: XP KAN

* Utnyttja datorer med mer än en processor (Pro-versionen)
* Installeras utan omstart – det är mycket sällan du blir uppmanad att starta om Windows
* Spara det befintliga Windows, så att du vid starten kan välja mellan XP och det gamla Windows
* Gå i vilotillstånd – och vakna upp igen! Till skillnad från Windows 98 fungerar det ...
* Redigera videofilm – det medföljer ett litet videoredigeringsprogram
* Köra med Win98-utseende
* Uppgraderas via Internet. Windows XP installerar automatiskt buggfixar och uppdateringar
* Hålla ett öga på diskutrymmet – om det är för lite plats ger XP en varning

runt 12 000 "standard"-datorer, utan att det ska bli nödvändigt att installera nya drivrutiner. Den oändliga omstartsmardrömmen i Windows 98, som förspillt så mycket tid, är därmed slut. All hardware identifieras korrekt efter första omstarten av XP. Hurra!

Vad är det för trams att man ska behöva registrera XP för att kunna använda det? Bill Gates kan placera sitt registreringsformulär där solen aldrig skiner om han tror att jag ska betala för ett samtal till USA när jag just spenderat 1200 spänn på att köpa XP ...

Det låter väl OK. Men varför ska Big Brother veta vad som finns i min dator? Det har väl inte Microsoft med att göra?
Det är bekymrande att man inte kan få veta exakt vilken information koden innehåller. Microsofts officiella svar är att det är en

"MICROSOFT TVINGAR SINA KUNDER ATT AKTIVERA WINDOWS XP VIA TELEFON ELLER INTERNET. OM MAN INTE GÖR DET INOM 30 DAGAR SÅ GÅR XP UT I STREJK"

Glöm dock inte att vi installerade XP på en ny PC från Dell med Pentium 4-processor och vanliga komponenter som SoundBlaster och GeForce. Har du en hemsnickrad PC med egendesignad vattenkylning, överklockad processor och ett onboard-ljudkort av okänt fabrikat lär du få mer problem.

Jag har en PII 450 MHz med 128 MB RAM. Räcker det för att få XP att köras ordentligt?
XP tar upp 1 GB av din hårddisk och väljer du att installera alla funktioner stiger det till 1,5 GB. Din PII:a räcker, men RAM-minne är så billigt att vi rekommenderar 256 MB.

Datorer som är mindre än PII 400 MHz bör dock fortsätta att köra Windows 98 SE eller Me. Och glöm också allt snack om att XP kan köras på så lite som t ex en Pentium 233 MHz ...

Innan XP släpptes var det en hetsig debatt om Microsofts nya "produktaktivering". Microsoft tvingar sina kunder att aktivera Windows XP via telefon eller Internet. Om man inte gör det senast 30 dagar efter installationen börjar XP strejka och visar bara ett registreringsformulär när man slår på datorn.

För att aktivera XP måste du e-posta Microsoft en kod som XP själv skapar.

Strax därefter får du en ny kod som sedan låser upp XP. Koden används för att identifiera datorns hardware-konfiguration. Eftersom alla datorer är unika med t ex olika serienummer på moderkortet – ungefär som en bils registreringsnummer – ska kravet på en korrekt kod förhindra att du får ut något av att installera XP på din lillebrors dator (och på datorerna hos hans 14 kompisar i fotbollslaget).

affärshemlighet. I teorin kan koden därmed användas för att plocka fram all möjlig information ur din dator, vilket känns lite olustigt. Vi genomförde registreringen via Internet utan problem, men detta kan bara göras två gånger – detta är ennu ett motdrag mot piratkopieringen. Om du behöver installera XP tre eller fler gånger måste du hämta koden via telefon – och koden är 82 tecken lång!

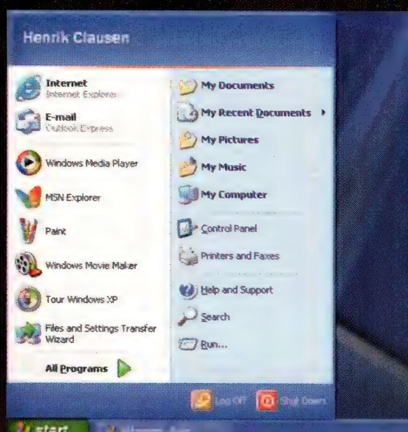
Är det fler besvärligheter innan jag kan börja spela mina spel?
Ja, dessvärre. Första gången du startar XP uppmanas du att aktivera ett så kallat "passport." Vad som vid första ögonkastet ser ut som ett viktigt registreringsformulär visar sig i själva verket vara en anmälan till en av Microsofts Internet-tjänster. Om du inte anmäler dig – vi vill ju själva bestämma vad vi ska anmäla oss till – poppar det var tionde minut upp ett litet fönster längst ned på skärmen där du påminns om att du inte anmält dig till MSN. XP lämnar dig inte ifred förrän du registrerat dig som medlem av antingen "MSN Messenger" eller "MSN Explorer". Microsoft når på detta sätt sitt mål: Att få en ny MSN-kund.

Det är ett aggressivt och idiotiskt sätt att marknadsföra sina produkter på. Det är som om du köper en ny Volvo, kör ut bilen och sedan var tionde minut får höra en röst från instrumentpanelen som säger "Du glömmer väl inte att anmäla dig till Volvo-klubben?". Osmart.

Kan vi komma igång? Hur ser XP ut och hur är det att använda det?
Det är den hittills mest bekväma och färggranna versionen av Windows, en blandning av det bästa från Win98, Me och Win2000.

Det centrala är det smarta menysystemet som Windows Me-användare lär känna igen. Startknappen längst ned till vänster öppnar nu en meny med två sektioner: Till vänster har man tillgång till program medan det till höger finns tillgång till diverse mappar och kontrollpanelen. Man kan snabbt få det hela att se ut som

NYA FÄRGER, NY STARTMENY



DET KOMMER inte som någon överraskning att listan över de mest använda programmen från början är fylld med Microsofts egna program.

Mest iögonfallande är de nya färgerna i Windows XP, som känns mer friska och levande än i det diskreta Windows 95. Den ombyggda startmenyn är nu indelad i två spalter med program till vänster och systemfunktioner till höger. Det kräver lite tillvänjning, men fungerar bra.

Programlistan är numera en "hitlista" över de mest använda programmen.

Webbläsare och e-postprogram har fått fasta platser längst upp på menyn. Systemmenyn visar nu också mappar för både bilder och ljud. Den klassiska långa menyn med samtliga program finns fortfarande kvar under punkten "All programs ...".

Windows 98 om man inte alls trivs med ändringarna.

Windows XP reagerar intelligent på nästan allt du företar dig. Lägger du en musik-CD i CD-enheten frågar XP vilket program du vill använda för att spela upp CD:n. Om du ansluter en digitalkamera till datorn frågar XP om du vill se bilderna som ett bildspel eller skriva ut dem.

XP erbjuder också hjälp med mer komplicerade uppgifter, som att upprätta flera användare på samma PC eller konfigurera en Internet-anslutning via modem. Verktyg för flera användare på samma PC och det nya Media Player 8, som bl a innehåller ett program för CD-bränning är några av XP:s bästa funktioner.

Fungerar min hardware med XP?

Ja. XP är helt kompatibelt med Windows 2000 så det borde inte vara några problem med att skaffa alla nödvändiga drivrutiner.

Vi rekommenderar dock att gamers med Windows 98SE väntar ett par månader med att köpa XP för att undvika alla barnsjukdomar.

XP identifierar t ex ögonblickligen ett Soundblaster Live!-kort från Creative Labs, men inte den programvara som medföljer ljudkortet. Innan Creative Labs har gjort en XP-patch (en specialgjord drivrutin som optimerar Live!-kortet just för XP) så får du alltså nöja dig med den inbyggda standarddrivrutinen i XP.

Överraskande nog hade vi samma problem med Creative Labs nya serie av Audigy-ljudkort, liksom XP inte heller kände igen slumpmässigt utvalda antivirus-program, BIOS-monitorer, brandväggar eller software för DVD-spelare och brännare. Det sistnämnda vägrade helt att fungera i XP, trots att det fungerar fint i Windows 2000. Här är det inget annat att göra än att vänta på en XP-uppdatering.

Hur är det med spelen då? Fungerar de med XP?

Vi hade inga problem med att köra varken gamla eller nya spel. De spel vi vanligtvis använder för att testa hardware (*FAKK2*, *Counter-Strike* mm) kördes felfritt och det gällde även för en rad EA Sports-titlar. Till och med emulationer av DOS-spel kördes bra och XP bestod ett hårt test, nämligen att hitta och använda korrekta ljuddrivrutiner i det gamla *Warcraft 2*. Bra jobbat, Microsoft!

Grafikkort verkar till synes fungera korrekt i XP och vi hade inga problem. Det finns redan XP-drivrutiner för bl a Nvidias grafikkort, så GeForce-folket kan vara helt lugna. De senaste XP-drivrutinerna för GeForce ligger för övrigt på månadens incite-CD under Toolbox. När det gäller körning av spel visar våra mätningar att XP är minst lika snabbt som Win98 SE – andra benchmark-resultat på Internet visar dock att XP är markant snabbare på vissa maskiner.

Stabilitet är ju en av de allra viktigaste faktorerna och här får XP guldmedalj jämfört med det kraschbenägna 98SE.

Ska jag då köpa XP eller inte?

Du blir inte direkt lurad om du gör det, men du ska vara medveten om att du blir offer för maffiasammanslutningen med Intel, Microsoft och diverse moderkortsfabrikanter som tvingar dig att uppgradera datorn två gånger om året, eller för att säga det enklare: Uppgraderingshelvetet.

Andra nackdelar med XP är att du blir tvungen att vara medlem av Microsoft-tjänster på Internet, att företaget vill ha mystisk information om din dator för att "låsa upp" XP och att det körs diverse överflödiga program under XP (det gör det också under Win98, vad är det bra för?).

Slutsats: Vi rekommenderar våra läsare att vänta sex månader med att uppgradera till Windows XP.

Och svaret på frågan är ja, vi måste erkänna att vi gillar XP ... ∎

3 tips för uppgradering till XP

* Se till att du har minst 128 MB RAM
* Behåll den befintliga versionen av Windows, tills allt fungerar som det ska
* Bygg eventuellt ut PC:n med en extra hårddisk och installera XP på denna



MER VISUELLT XP är mer visuellt och inte så "programmeraraktigt" som Win98.



MEDIA PLAYER 8 är en vidareutveckling av det utmärkta Media Player 7.

SKA DU KÖPA XP ... ELLER INTE?

VI VÄGER FÖRDELAR MOT NACKDELAR FÖR ATT HJÄLPA DIG ATT FATTA RÄTT BESLUT

JA

- Bättre och snabbare på att köra spel än Windows 98/Me
- Läckert utseende med bra och genomtänkta funktioner
- Identifierar hardware utan problem
- Bakåtkompatibelt (kan köra äldre program)
- Media Player 8 med praktiska nya funktioner
- Inbyggd software för CD-bränning
- Utmärkt support och bra online-uppdatering
- Stabilitet

NEJ

- Kräver över 1 GB hårddiskutrymme och en snabb processor
- Irriterande obligatorisk registrering via Internet eller telefon
- Idiotisk obligatorisk anmälan till Microsofts Internet-tjänster
- Lång certifieringsprocess av drivrutiner och software
- Kan inte använda nuvarande software för CD-brännare och DVD
- Överflödiga Microsoft-program körs i bakgrunden
- Högt pris för en uppgradering
- If it ain't broke ... (låt bli att reparera det om det fungerar)

FRAMTIDENS

NUTIDEN ... STARLANCER

De som förväntade sig ett spel i klass med Wing Commander-serien blev besvikna på *Starlancer.* Spelet är ren action utan ambitioner om att ha en fängslande handling eller intressanta personer – ändå är det mycket underhållande.

UPPDRAG	24
FLYGPLAN	12
VAPEN	21
PILOTER	35
MULTIPLAYER	upp till 8
PRODUCENT	Digital Anvil (www./games/da/starlancer.com)
UTKOMMER	har utkommit





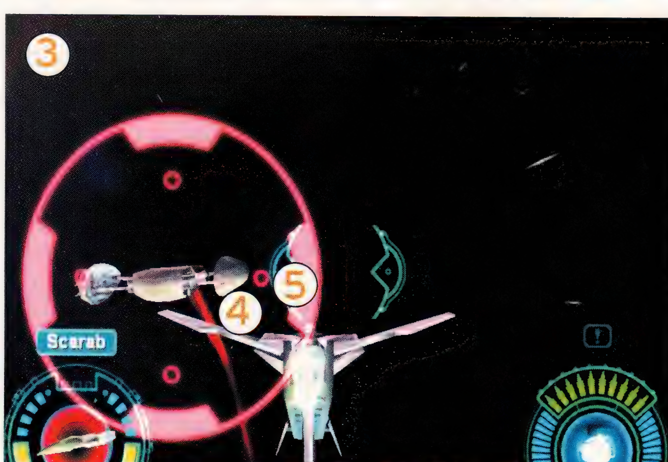
1. Ska vi vara kritiska är *Starlancer* bara en protoyp på det kommande storspelet *Freelancer*. Uppdragen är linjära, det saknas strategiska överväganden och de 12 planen och skeppen liknar varandra för mycket.
2. Spelets bästa feature är dess förmåga att levandegöra galaxen: Överallt finns det andra skepp som sköter´sitt och fientliga skepp som du inte lyckats träffa dyker ofta upp igen i ett senare uppdrag.
3. Cockpit-designen är både enkel och funktionell. Uppföljaren *Freelancer* kommer att få en enklare design och det ska bli möjligt att styra allt med musen så att man inte behöver använda tangenter.
4. *Starlancer* är ett mycket visuellt spel, oavsett om du ser ett litet jaktplan explodera efter att ha träffats av en värmesökande missil, ett gigantiskt moderskepp som försvarar sig mot artilleri, eller med stor sorg ser din partner genom talrika uppdrag bli dödad i en explosion.

FRAMTIDEN ... STAR WARS STARFIGHTER

Starfighter är en konvertering av PlayStation2-titeln med samma namn. Det blir godis för ägare av kraftfulla 3D-kort, som GeForce3, och fans av *Rogue Squadron* och andra Star Wars-spel kan inte mäta sig med det.

UPPDRAG	14
FLYGPLAN	över 20
VAPEN	6
PILOTER	3
MULTIPLAYER	upp till 2
PRODUCENT	Lucasarts (www.lucasarts.com/products/starfighter)
UTKOMMER	februari 2002





1. Du får se action på nära håll med de goda möjligheterna att zooma med kikarsikte och använda krypskyttevapen.
2. Det finns ingen radar, så du vet inget om fiendens antal eller position.
3. Genom att hela tiden utföra "secondary goals" under uppdrag (sekundära mål) låser man upp diverse bonusuppdrag.
4. Om du får problem kan du ge dina wingmen (partner) tre enkla order: Statusinfo, anfall och försvar.
5. Naboo N-1 starfightern är det snabbaste skeppet. Det är utrustat med laserkanoner och protontorpeder.

VI TROR: Kommer att tilltala alla besvikna Star Wars-fans som hade oturen att köpa *Battle For Naboo.*

SPACE COMBAT

YAGER

Det har just offentliggjorts att Xbox-spelet *Yager* också kommer till PC, så därför finns det med i denna artikel. Det närmaste vi kan komma en jämförelse med ett känt spel är *Echelon* – en 3D-shooter med hightech-stridsflygplan.

UPPDRAG	23
FLYGPLAN	okänt
VAPEN	okänt
PILOTER	20
MULTIPLAYER	upp till 16 är planerat
PRODUCENT	Yager Development (www.yager-game.com)
UTKOMMER	oktober 2002





1. Det mesta av spelet utspelas på låg höjd. Det är ännu inte avgjort hur högt det ska vara möjligt att stiga i atmosfären.
2. Sätt de stora transportskeppen ur spel innan de lyckas landsätta trupper.
3. Under utvecklingen fokuseras på single player, men spelet ska också ha stöd för multiplayer deathmatch. Här ska upp till 16 personer kunna slåss med och mot varandra.
4. Som den erfarna stridspiloten Magnus Tide blir du rekryterad av Proteus Corporation och inskriven i dess flygvapen. Framgångar och det du gör under uppdragen påverkar hela handlingen.

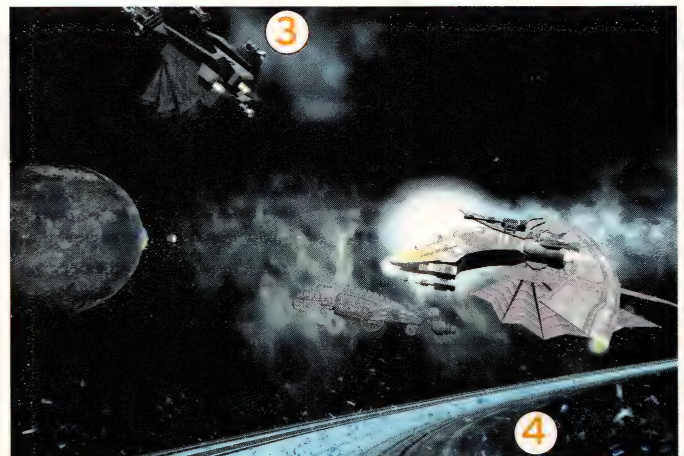
VI TROR: Perfekt till nästa generations konsoler, som Xbox, men det blir svårt att övertyga PC-folket.

FREELANCER

Uppföljaren till *Starlancer* utspelas i samma universum och får en del referenser i handlingen. Spelet har varit under utveckling av Digital Anvil i Texas sedan 1999 och en upp-prioritering av Xbox-versionen har inte gjort saken bättre.

UPPDRAG	över 300
FLYGPLAN	15
VAPEN	14
PILOTER	okänt
MULTIPLAYER	upp till 8 är planerat
PRODUCENT	Digital Anvil (www.microsoft.com/games)
UTKOMMER	september 2002





1. Spelet får en komplex marknad dikterad av utbud och efterfrågan som får stort inflytande på tillgången på vapen och skepp.
2. I stort sett alla kommandon kan utföras med musen, men det blir möjligt för alla joystick-junkies att konfigurera spelet efter eget tycke.
3. En datorstyrd navigatör vid namn Neuronet spårar upp och identifierar fiender.
4. Välj sida mellan fraktioner som representerar Japan, Tyskland, USA och Storbritannien. Varje nation har standard- och elit-fighters, transportskepp och civila skepp, men det är stor skillnad på egenskaper och vapen.

VI TROR: EN HIT! MICROSOFTS MILJARDER + UTVECKLARNA BAKOM WING COMMANDER = EN SÄKER SUCCÉ.



HUR FÅR JAG PENGAR FÖR ATT SPELA?

Om du tänker tillbaka på alla de år du har tillbringat i ett mörkt rum med ryggen böjd över ett tangentbord eller med en gamepad i händerna, så är det nästan obligatoriskt att fråga om du inte har förspillt din ungdom. Men har du verkligen det? Kanske inte. Som hardcore-spelare har du tränat olika färdigheter som kan komma dig till godo i din jakt på ett jobb som kan ge dig lite kontanter. Vi har kontaktat fem experter för att höra om datorspel kan förbereda en på utmaningar som man kan stöta på ute i verkligheten. Här på incite PC Games är vi naturligtvis mycket medvetna om vårt sociala ansvar, så här får du lite yrkesvägledning.

Av Jon Brown

Här har vi dem så: fem jobb från verkligheten där en bakgrund som datorspelare kan vara användbar. Av de fem jobben är soldat och tågförare de mest realistiska, så vårt råd till en arbetslös spelare är att investera i Microsofts fina *Train Simulator*, för en tågförare blir till skillnad från en soldat sällan beskjuten. Det är dock långtifrån nog att bara vara spelare, för ingen tror väl på allvar att SAS anställer piloter bara för att de har Flight Simulator på meritförteckningen. Men faktum är dock att du inte nödvändigtvis förspiller din tid när du sitter framför skärmen och spelar hela natten.

ARBETE: PILOT

Efter de tragiska händelserna den 11 september har många företag tagit bort *Microsoft Flight Sim* från sina hyllor av fruktan för att terrorister ska använda spelet för att planera attacker. Men är det möjligt för en *Flight Sim*-spelare att flyga ett riktigt flygplan? Det tror Robert Whitman, recensent på Avsim.com: "Dagens flygsimulatorer är så realistiska att all praktisk kunskap finns i det omfattande spelet." Enligt Robert Whitman ska en Flight Sim-spelare ha förmågor som "hand till öga-koordination, instrumentavläsning, situationsbedömning och kunnighet i cockpit", som icke-spelare inte har. Av alla de jobbmöjligheter som står öppna för hardcore-spelare är detta det svåraste, då det kräver många olika talanger, men också ett av de bäst betalda.

Lön: 700 000 kronor
Hemläxa: *MS Flight Simulator*
Dina chanser: Mycket små

Arbetsförmedlingen

ARBETE: SOLDAT

Här är en bransch där det alltid verkar finnas ett behov av arbetskraft, särskilt i dessa tider då konflikter blossat upp på många platser i världen. Vi kontaktade Tom Clancy, författaren till *Jakten på Röd Oktober* och *Patriot Games*, för att fråga honom om datorspel kan förbereda en spelare på en riktig krigssituation: "Jag tror inte att spelen är någon bra förberedelse. De kan nog användas som träning, så att man kan lära sig att planera operationer, men jag tror att elitstyrkor och andra enheter i armén nog har egna träningsmetoder." Till detta ska man också lägga frågan om din fysiska form. *Flashpoint* kan kanske lära dig hur det går till att anfalla i formation, men det kan inte hjälpa dig att klara av ditt uppdrag om du väger över 100 kg, men bara är 1,5 meter lång.

Lön: Från 200 000 kronor
Hemläxa: *Delta Force: Land Warrior*
Dina chanser: Tämligen goda

ARBETE: PROGRAMUTVECKLARE

För spelaren som också är tekniskt snille – som älskar att pilla locket av saker för att se hur de fungerar – är en karriär inom programutveckling en möjlighet. Daniel McDaid, chefsutvecklare hos Deep Red, anser att kunskap om datorspel är mycket nyttigt om man siktar på att bli programmerare: "Min erfarenhet är att de bästa utvecklarna är de som är intresserade av hur datorer är uppbyggda, men man måste också ha ett hum om hur det ligger till i den värld som ligger utanför branschen. Du behöver också ha en utbildning inom IT, visioner, tur och en obändig vilja." Du ska naturligtvis kunna lite andra saker än att bara spela spel för att bli programmerare. Men det är ingen nackdel att känna till spelens universum.

Lön: 450 000 kronor
Hemläxa: Erfarenhet av programmering
Dina chanser: Hyfsade

ARBETE: PROFFS-SPELARE

Vi frågade ordföranden för Cyberathlete Professional League, Angel Munoz, vad som krävs för att kunna leva på att spela: "Det krävs vilja och tusentals timmars övning för att bli en toppspelare. Ja, som i alla andra sportgrenar krävs det konstant träning." Sujoy Roy, en professionell spelare som tjänat över 3 000 000 kronor på sina förmågor, säger: "När man förbereder sig på en turnering måste man se till att ens reflexer och sikte prickar in toppformen, och det krävs träning under all tid man har till förfogande." Det är alltså svårt att leva på spel. "Det bästa rådet är: Låt bli att hoppas på för mycket! Även om du är världens bästa spelare är det svårt att tjäna ihop till omkostnaderna, du måste ha sponsorer för att klara utgifter för resor och hotellrum."

Lön: Från 0 till 3 000 000 kronor
Hemläxa: Quake 3: Arena
Dina chanser: Oändligt små

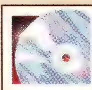
ARBETE: TÅGFÖRARE

Microsoft har utvidgat sitt simulationskoncept från att "utbilda" piloter till att också träna kommande tågförare. Men hur realistiskt är *Train Sim*? Nels Anderson, webmaster på Train-Sim.com, menar att denna typ av spel har sina begränsningar: "Simulationer är otillräckliga för att de fysiska modellerna ännu inte är precisa nog. Kontrollen finns där, men responsen från omgivningarna är inte helt realistisk. Det är mycket svårare att styra ett stort tåg än det ser ut att vara, då man ska köra i en terräng som inte är helt platt med ett tågsätt som kan vara över en kilometer långt." Nels Anderson menar dock att simulationen är ett bra sätt att bekanta sig med de mest grundläggande instrumenten och styrfunktionerna i ett tåg.

Lön: 300 000
Hemläxa: *Microsoft Train Sim*
Dina chanser: Goda

recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel, eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analys-system som avslöjar sanningen. Så här använder du systemet:



FINNS PÅ CD:N

Demot från *Black & White* ligger på *incite*-CD:n.

Trots att våra djupgående recensioner täcker alla aspekter av spelen är det inget som slår upplevelsen av att se spelet "in action" på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det ligger en demo eller en video från det aktuella spelet på månadens CD.

GOLD AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till spel som får 9 eller 10 - och som erbjuder något utöver det vanliga. Det är en mycket stark rekommendation.



STATISTIK

Här gör vi en sammanfattning av vad det är för typ av spel och nämner relevant statistik.

- 1 Gud-simulation
- 1 träningskurs
- 5 öar
- ca 100 uppdrag
- 16 dresserbara titaner
- 8 folkslag
- 40 magisorter
- 1 psykologiskt test
- växling dag/natt
- skiftande väder
- multiplayer
- + 50 timmars speltid

TEST CENTER

Finns med i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva en perfekt känsla av ett spel på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad har du för glädje av det om du sitter med en vanlig PII 450 med 12 MB TNT-kort? I vårt unika Test Center testas alla spel på en rad datorer med olika 3D-kort så att du kan se hur spelet kommer att uppföra sig på just din PC.

START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns speciella krav.

GRAFISKA PRESTANDA

Test Center är en unik måttstock för hur bra ett spel kan köras på just din PC. Alla spel provkörs på 10 datorer med nio olika grafikkort (Sascha testar också hur spelet körs utan 3D-grafikkort, dvs med *software rendering*). Dessutom testas varje spel i tre skärmupplösningar och med alla detaljer på både *low* och *high*.

Det ger **90** kombinationer, och nästan oavsett hur din PC är uppbyggd så hittar du en kombination som motsvarar den. Sök upp den processor som är närmast din egen, sök upp den upplösning du har och sök upp ditt grafikkort. Färgen på boxen du landar på anger hur spelet uppför sig på just din PC.

En grå box betyder att det inte går att köra spelet. Röd betyder att spelet hackar - men att det går att köra det. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå kan spela det. Grön är rena nirvana.

HOW LOW CAN YOU GO?

Finns i alla recensioner. Här anges absolut minimumkrav, dvs vilken konfiguration som krävs för att köra ett spel någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant ger vi också tips på hur du optimerar spelet.

Test Center — Black & White

Start

- Felfri installation och identifiering av maskinvaran. 542 eller 621 MB installation.
- I "Advanced Options" kan all grafik konfigureras manuellt.
- Man kan gå ned till PII 266 MHz med all grafik på *low* (ger lägre *frame rates*).

GRAFISKA PRESTANDA

Dator	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	grå	grå
	800 x 600	grå	grå
	1024 x 768	grå	grå
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	röd	röd
	800 x 600	röd	röd
	1024 x 768	röd	röd
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	röd	röd
	800 x 600	röd	röd
	1024 x 768	grå	grå
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	gul	röd
	800 x 600	röd	röd
	1024 x 768	röd	röd
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	grön	gul
	800 x 600	gul	gul
	1024 x 768	röd	röd
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	gul	röd
	800 x 600	gul	röd
	1024 x 768	gul	röd
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	gul
	1024 x 768	grön	gul
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	grön
	1024 x 768	grön	grön
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	grön
	1024 x 768	grön	grön
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	grön
	1024 x 768	grön	grön

FÖRKLARING: grå - hopplöst; röd - dåligt; gul - acceptabelt; grön - optimalt

Kommentarer:

Spelet är inte testat i multiplayer. Enligt Lionhead kommer den slutliga versionen att kunna spelas tillfredsställande på en PIII 500 MHz med GeForce 2-kort.

HOW LOW CAN YOU GO?

333 MHz PII
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Glöm allt om att spela på mindre än en PIII 333. *Black & White* stöder *transformation & lighting*-standarden. Välj mellan 621 och 542 MB installation.

DOMEN

DEN STORA FINALEN. HÄR SAMLAR VI ALL INFORMATION OM, OCH KRITIK AV, SPELET.

TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (observera att det är *våra* rekommendationer, inte producentens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och en bedömning av hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER

Här ställer vi spelet mot de närmaste konkurrenterna. Ju högre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG

Det definitiva betyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN

BLACK & WHITE

TEKNIK

- **Minimum** 333 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Black & White** — Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.
- **Giants** — Ett avancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som *Black & White*, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.
- **The Sims** — Extremt populär familjesimulator, där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.
- **Populous: The Beginning** — Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

PLUS & MINUS

+ Innovativ design och mycket originell handling.
+ Enastående spelupplevelse som inte kan fås av andra spel.
+ Detaljerad grafik som utnyttjar de mest kraftfulla grafikkorten.
+ Stort djup och komplexitet.
− Stort djup och komplexitet.
− Vissa detaljer i styrningen av spelet är mindre lyckade.

BETYG

***Black & White* är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Nu är du varnad.**

9

Betygen

Vi bedömer spel på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vad han ska ge ett spel i betyg, det enda kravet är att han ska ha spelat i minst 20 timmar. Detta betyder betygen:

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
BU	ILLA	OKEJ	BRA	EXCELLENT	JUBEL!
Ett spel som lever max fem minuter innan du avinstallerar det. Varning utfärdas!	En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.	Här finns en del problem, men det är ändå en bra spelupplevelse för intresserade.	Definitivt värt att se närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.	Ett spel med många timmars god underhållning. Rekommenderas till alla.	Datorspelens svar på Shakespeare. Det blir inte bättre. Du SKA spela det.

Producent: **Gray Matter Studios** Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** Pris: **499 kr** **www.activision.com/games/wolfenstein**

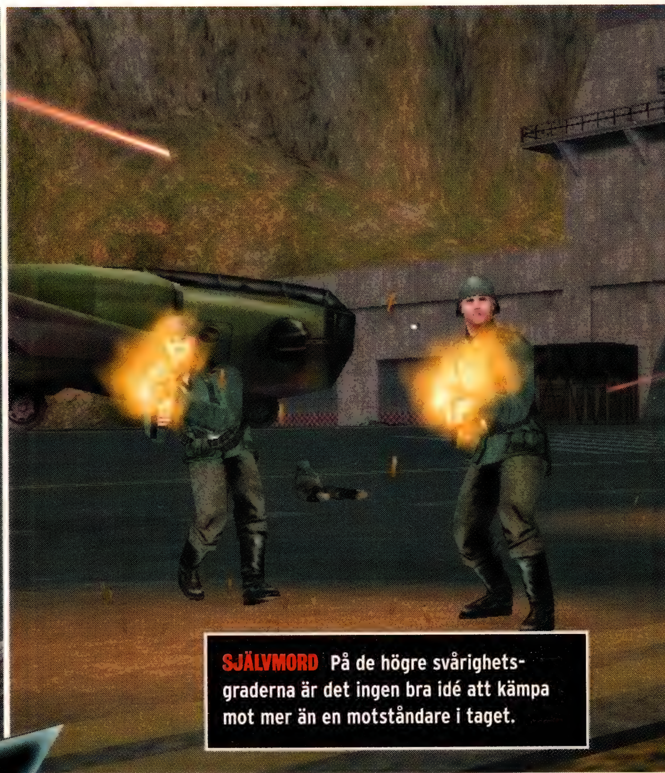


VARGEN ylar med klass

GENRE Action



FÖRTRUPP Om stridsvagnen ska komma helskinnad genom byn måste du rensa byggnaderna från nazister.



SJÄLVMORD På de högre svårighetsgraderna är det ingen bra idé att kämpa mot mer än en motståndare i taget.

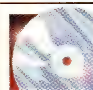


Return to Castle Wolfenstein lever upp till de stora förväntningarna och lite till. Det är helt enkelt otroligt bra action-underhållning av högsta klass. Mycket nöje!

Redan från första sekunden visar *Return to Castle Wolfenstein*, att det tänkt att leva upp till de förväntningar som efter hand har växt till astronomiska proportioner de senaste åren medan spelet varit under utveckling. Det handlar om en på alla sätt djupt fängslande resa till de mörkaste avkrokarna av Hitlers terrorregim under andra världskriget, där verklighet och mardrömsliknande fantasier blandas i ett fantastiskt tempofyllt skjutaspel smockfullt med den helt rätta känslan av skräck. Ensam i de första två uppdragen har vår hjälte, B.J. Blaskowicz, stormat ett blodigt laboratorium, varit på besök i en rad sparsamt upplysta katakomber proppfulla med zombies, kapat en skidlift och tagit kål på ett gäng blodtörstiga nazi-häxor. Det är ovanligt politiskt inkorrekt, men det är fantastiskt underhållande.

Av Jon Brown

Med så mycket action på så kort tid fanns farhågor om att *Wolfenstein* skulle få svårt att upprätthålla det höga tempot hela vägen genom spelet. För hur mycket hemskare kan det bli när man väl har känt på att bli svedd av en spektakulär eldsprutande zombie? Och så, just som tvivlet börjar komma smygande, byter spelet totalt karaktär från hjärndött härjande till taktiskt smygar-action, där du försöker att ta kål på dina fiender en och en utan att bli upptäckt av deras kollegor.



FINNS PÅ CD:N

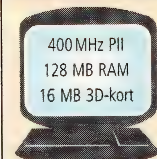
Se trailern från *Wolfenstein* på *incite*-CD:n.

STATISTIK

Hindra Himmlers skumma planer på att väcka en gammal krigsherre till liv och bygga den ultimata supersoldaten genom sju imponerande uppdrag. Ett stort framsteg för både single player- och multiplayer-skjutaspel.

- 13 vapen
- 7 uppdrag
- 7 multiplayer-banor
- 6 motståndar-typer
- Väntetiden är äntligen över

HOW LOW CAN YOU GO?



Om du ska ha glädje av spelet rekommenderar vi ett 32 MB-kort, men drar du ned på detaljerna kan du klara dig med mindre.



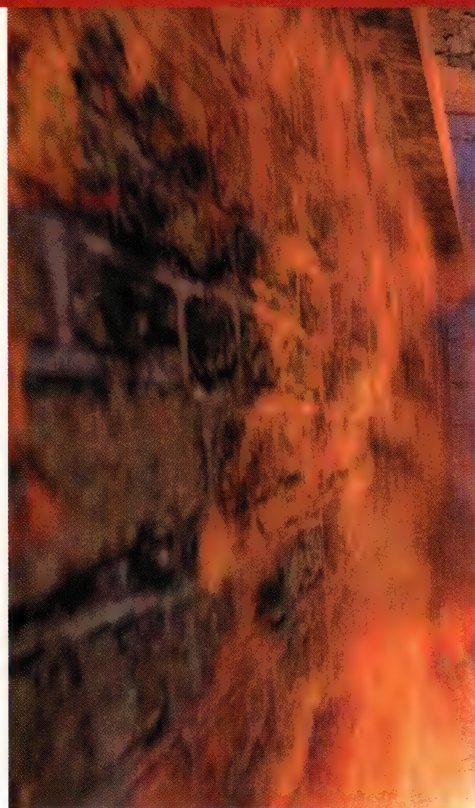
Detta händer när du skickas iväg för att infiltrera en väl befäst raketbas för att krossa en av nazisternas flygande dödsmaskiner innan den skickas iväg mot London. Om du ska lyckas måste du få din puls under kontroll och ersätta dina hostande k-pistar med kniv och kikare. Ett avbrott i spelets gameplay, som dock på inget sätt sänker tempot eller spelglädjen i *Return to Castle Wolfenstein*, tvärtom.

Och redan i det följande fjärde uppdraget återvänder spelet till den kompromisslösa skjuta-action som trots allt är hjärta och själ i *Wolfenstein*. Här flyttas händelserna från den mörka Wolfenstein-borgen och ut till en liten krigshärjad by där B.J. ska försöka eskortera en stulen stridsvagn genom de trånga gatorna medan krypskyttar och raketbeväpnade specialtrupper försöker bromsa din framryckning. Om du inte redan känner till handlingen så går den i korta drag ut på att Hitlers trofasta hantlangare Himmler är nära att förverkliga sin dröm om att skapa den ultimata soldaten, den så kallaade "supersoldaten", och samtidigt väcka den gamla krigsherren Heinrich den förste till liv så att de i skön förening kan förverkliga nazisternas maktgalna ambitioner om ett totalt världsherravälde. En plan som du, i egenskap av den hårdkokte commandosoldaten B.J. Blaskowicz, naturligtvis ska sätta käppar i hjulet för.

Gott om variation

Medan de surrealistiska miljöerna i de första uppdragen i det närmaste påminner om stämningen i en Indiana Jones-film så är det mer *Saving Private Ryan* över byprövningarna, vilket med all önskvärd tydlighet visar hur allsidigt *Wolfenstein* är.

Den verkliga höjdpunkten kommer dock otroligt nog först halvvägs genom sjätte uppdraget, där du har fått till uppgift att lönnmörda de fem nazi-generalerna som har utvalts som huvudpersoner i en mystisk ockult ceremoni. För att



Vilken arsenal!

Du har en lång rad vapen till ditt förfogande i Return to Castle Wolfenstein, men när ska du använda vad? Följ den här lilla guiden till de olika dödsmaskinerna.



Kniven är det perfekta närstridsvapnet när fienderna ska elimineras ljudlöst. Rätt använd räcker det i regel med bara ett snitt.



Dina pistoler är både oprecisa och svaga. De bör bara användas när du har fått slut på ammunition för dina k-pistar.



K-pistarna P40 och Thompson är standardvapnen. Den ljuddämpade sten-gun (som snabbt blir överhettad) är dock bäst för smyganfall.



Gevären är bäst när du ska träffa dina fiender på långt håll. Till det syftet får du också ett par speciella krypskyttegevär.



Den våldsamma minigun är det bästa skjutvapnet för närstrid. På längre håll är den dock alldeles för oprecis.



Eldkastaren är både det mest spektakulära och ett av de mest effektiva vapnen. Var dock försiktig med den, så att du inte träffar dig själv.



Med den våldsamma bazookan kan du utradera även tuffa motståndare på långt håll rensa hela rum från fiender.



Fiender som gömmer sig i bunkrar eller runt hörn kan du ta hand om med en granat. Se dock upp för att de kan kasta tillbaka dem!



Tesla-kanonen är det sista vapnet du får tag på. Det är bäst mot vanliga soldater och så ser det fantastiskt bra ut!



BRÄNNHETA Några av de mest spektakulära scenerna i spelet uppstår när du stöter på en eldkastar-beväpnad motståndare.

slippa helskinnad igenom detta fantastiskt väldesignade uppdrag måste du återigen leta fram dina mockasiner och smyga dig in i de olika lägenheterna medan de är fullt upptagna med mer eller mindre suspekta göromål (från vinsmakning till sexlekar), och eliminera dem innan de eller deras vakter hinner aktivera larmet. Därefter är det dags för den slutgiltiga uppgörelsen med den reinkarnerade krigsherren Heinrich den förste. Ett slag, som efter de första sex uppdragens prövningar tyvärr känns som lite av en antiklimax, som inte riktigt håller samma nytänkande och utmanande standard som resten av spelet. En avslutning som inte är alls lika överraskande som t ex slutet i det ursprungliga *Wolfenstein 3D*, men som å andra sidan inte heller är så dåligt att det kan förstöra minnet av de häftiga uppgörelserna med Himmlers tungt beväpnade supersoldater och de grymma kravlande Lopers, som du har fått slåss mot under spelets gång.

Intelligenta motståndare

Oavsett om du ställs mot något av Himmlers laboratorieframställda fysikprojekt eller en helt vanlig dödsfull nazi-vakt så kan du aldrig vara helt säker på vad som kommer att hända.

Den artificiella intelligensen i *Wolfenstein* är nämligen utan jämförelse den mest avancerade som vi har upplevt i ett actionspel. Om du t ex bara sårar dina motståndare så kastar de sig blixtsnabbt i skydd. Om du fyller luften med bly så håller de sig gömda i väntan på att

KRAVLANDE Den fula Loper har en obehaglig ovana att springa fram mot sin motståndare och zappa honom ut i evigheten. Ett snabbt avtryckarfinger rekommenderas.

Värdiga fiender

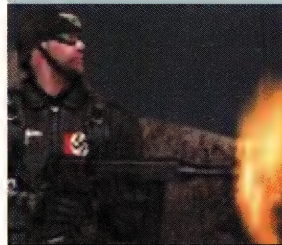
Motståndarna i *Wolfenstein* är både varierade och intelligenta. De har olika styrkor och svagheter som du måste utnyttja för att komma levande igenom spelet.



NAZI-SOLDATER
Standardtrupper som är ganska enkla att ta kål på.



OFFICERARE
Mer intelligenta än de meniga. Ropar ofta på förstärkningar.



ELITVAKTER
Himmlers tungt beväpnade och hyperintelligenta stolthet.



NAZI-HÄXA
Genmodifierade och blixtsnabba stridskvinnor.



GALNA VETENSKAPSMÄN
Ofarliga galningar som dock gärna aktiverar larmen.



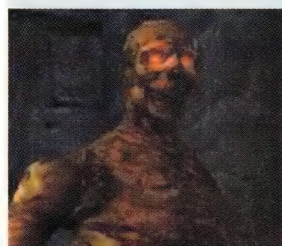
VENOM-SOLDAT
Obehagliga djävlar som sprider död med sina eldkastare.



SUPERSOLDAT
Ouch! Extremt tungt beväpnade och hårdföra.



LOPER
Fräck varelse som zappar dig med energiurladdningar.



ZOMBIE
Kastar genomskinliga kranier efter dig och suger ditt blod.



ZOMBIE-RIDDARE
Beväpnad med en sköld som reflekterar dina projektiler.



du ska rycka fram, medan de använder bord och dörröppningar som skydd, kastar dina granater tillbaka i huvudet på dig och bara släpper sina vapen när de satt sig i säkerhet. Det betyder också att striden utvecklar sig olika från gång till gång, beroende på hur du själv uppför dig. Det tvingar dig till att konstant tänka snabbt och kreativt när fienderna ska elimineras, och det är, precis som i verkligheten, sällan någon bra idé att bara hjärndött bullra fram mot dina förskansade motståndare, som i så fall bara lugnt och sansat skjuter dig i bitar. Det är dock mycket stor skillnad på fiendernas intelligens och reaktionsmönster. Zombierna kommer t ex för det mesta att gå fram mot dig i flock, utan att närmare tänka på sin egen säkerhet, i sina försök att sätta tänderna i dig innan du hinner pumpa dem fulla med bly, medan högt dekorerade nazi-soldater för det mesta kommer att försöka koordinera sina anfall genom att gradvis rycka fram med sina styrkor mot dig i zick/zack-rörelser, vilket gör dem osannolikt svåra att träffa. Till detta kommer de hårdföra fallskärmstrupperna som dalar ned från himlen när du minst behöver det och med sina specialgevär gör livet surt för även den mest garvade actionfreak.

Vår personliga favorit är dock (av flera orsaker) de vältränade nazihäxorna, som iförda sina åtsittande läderdräkter kastar sig både fanatiskt och välövervägt över dig. Här utvecklar sig striderna mycket ofta till filmliknande skottdueller där du försöker genomskåda dina välsvarvade motståndares nästa drag, medan de kastar sig runt i landskapet, försöker locka dig i bakhåll och med stor precision fyller dig med bly. Och om du tror att vi överdriver så försök att spela igenom samma bana ett par gånger så lär du märka att skillnaden på utvecklingen från gång till gång kommer att vara så stor att det på många sätt faktiskt handlar om en helt ny spelupplevelse.

Det är ursnyggt

Tekniskt sett är spelet absolut inget att klaga på. Det gäller naturligtvis under förutsättning att du har en rejäl dator med ett helt bra grafikkort, men då är det helt enkelt det snyggaste action-spelet vi någonsin har sett. Det må så vara att grafiken i t ex *Max Payne* var snyggare i enskilda sekvenser, men i *Wolfenstein* upprätthålls standarden hela vägen, kryddad med några osannolikt snygga effekter, som t ex när nazisterna sätter fyr på sina eldkastare och svingar de brandgula eldtungorna i luften.

Samtidigt är både ljudeffekter och musik så välgjorda och stämningsfulla att du regelbundet kan känna kallsvetten sippra fram i takt med att musiken skiftar tempo och de mörka gångarna fylls av svaga skrik av smärta när en "stackars" nazi-soldat överfalls av en hord av blodtörstiga zombies.

En tur på Nätet

Med multiplayer-demot gav producenterna redan för flera månader sedan de många actionfansen en försmak av vad som väntade i det slutliga spelet. Här är de viktigaste online-spelmöjligheterna:

Return to Castle Wolfenstein Innehåller tre multiplayertyper som alla är lagbaserade. Banorna bygger på de lämpligaste delarna av singleplayer-delen (se motstående sida).

1. Objective-läge

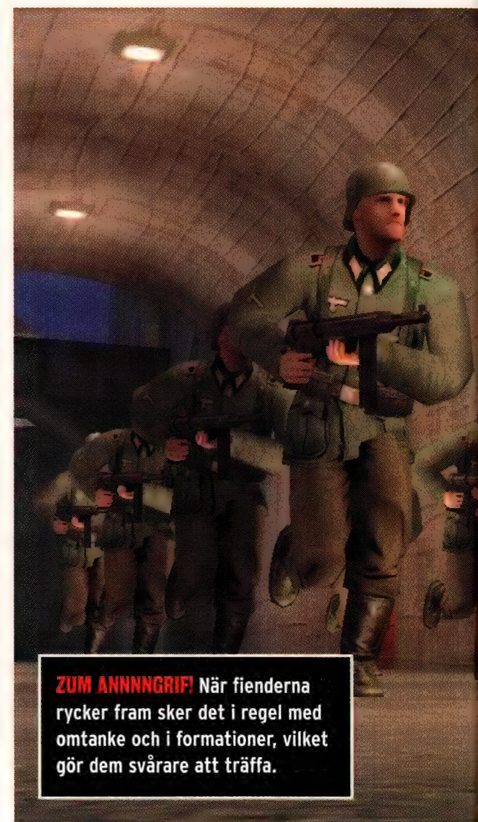
Denna variant känner du säkert redan till om du har sett multiplayer-demot. Ett lag försöker inom en bestämd tidsperiod att uppnå en rad bestämda mål, medan det andra laget försöker att förhindra det.

2. Objective-läge (på tid)

En variation av den första speltypen. När anfallarna har uppnått alla sina mål byter de två lagen side. Det andra laget ska nu försöka att göra om konkurrenternas bedrift, fast på kortare tid (kan t ex jämföras med Assault i **Unreal Tournament**).

3. Checkpoint-läge

Fem checkpoints, som alla kan befästas, fördelas på banan. Vinnarna är det lag som intar alla fem punkter på kartan eller har det största antalet checkpoints när spelet är slut (kan t ex jämföras med Domination i **Unreal Tournament**).



ZUM ANNNNGRIF! När fienderna rycker fram sker det i regel med omtanke och i formationer, vilket gör dem svårare att träffa.



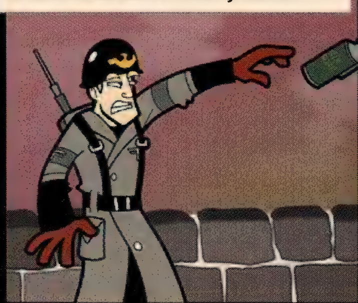
ELMÄTARE Ljuseffekterna i *Wolfenstein* är av mycket hög standard.

Vi vill ha mer!

Om *Wolfenstein* har någon riktig svaghet så är det dess längd. Det tog oss strax under 20 timmar att stoppa Himmlers planer, och medan det låter hyfsat i jämförelse med de flesta andra actionspel på marknaden så höjer sig *Wolfenstein* på



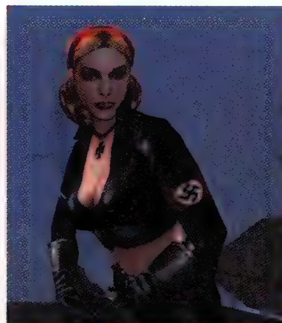












SE UPP, LILLA HEIDI! Det finns damer lite överallt, men om du skjuter fel tjej är spelet slut. Sikta på läderbruden!

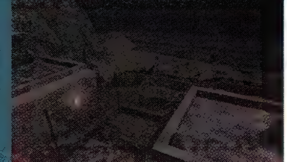
alla andra områden så långt över genomsnittet att vi bra gärna hade sett lite fler upplevelser, om längden skulle leva upp till spelets i övrigt så höga standard.

Och när du nu har väntat så länge på ett spel, som vi har gjort med *Wolfenstein*, är det lite surt att spela igenom under en och samma

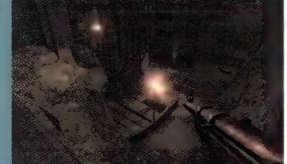
WOLF-ONLINE

EN SNABB GENOMGÅNG AV DE SJU MULTIPLAYER-BANORNA SOM MEDFÖLJER *RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN.* OCH SÅ DRÖJER DET NOG INTE LÄNGE INNAN DE FÖRSTA SPELARSKAPADE BANORNA (MODS) OCKSÅ BÖRJAR DYKA UPP PÅ NÄTET.

NAMN: Beach Invasion
MILJÖ: Nazi-befäst strand
KOMMENTAR: Denna hårdpackade bana som redan cirkulerat länge på Nätet är idealisk för 2 till 10 spelare.
BEDÖMNING:



NAMN: Depot
MILJÖ: Övergivet bangårdsområde
KOMMENTAR: På grund av sin storlek bör du inte ge dig på denna fantastiska bana om ni inte är minst 16 spelare.
BEDÖMNING:



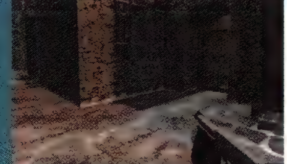
NAMN: Das Boot
MILJÖ: Ubåtsbas
KOMMENTAR: De många olika ingångarna till hangaren ger en del särdeles taktiskt präglade strider.
BEDÖMNING:



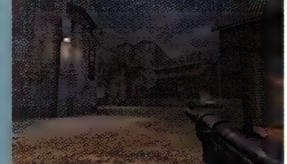
NAMN: Assault
MILJÖ: Flygplanshangar
KOMMENTAR: Av de sju banorna är Assault den klart tristaste, mest enformiga och minst kreativa.
BEDÖMNING:



NAMN: Village
MILJÖ: Liten trivsam by
KOMMENTAR: En fantastiskt snyggt designad bana som är helt idealisk för en del häftiga lagstrider.
BEDÖMNING:



NAMN: Communiqué
MILJÖ: En radarbas
KOMMENTAR: Idén här är att försvara din radar, medan du samtidigt hela tiden anfaller motståndarna.
BEDÖMNING:



NAMN: Castle
MILJÖ: Ruinerna av Wolfenstein-slottet
KOMMENTAR: Bygger tyvärr på den svagaste av de två borgsekvenserna i single player-spelet.
BEDÖMNING:











Tekniska detaljer

Return to Castle Wolfenstein använder en kraftigt förbättrad version av den grafiska motorn från Quake 3: Team Arena, med tillägg av en rad extra funktioner. Vi tar en titt bakom kulisserna.

Grafisk motor: Q3-motorn inklusive alla de tillgängliga modifikationerna, som bl a gör det möjligt att bygga upp de enorma utomhusmiljöerna, designa karaktärerna ända in i minsta detalj och få spelet att köras friktionsfritt via Nätet.

Artificiell intelligens: Spelet bygger på ett helt nytt intelligenssystem, utvecklat av iD Software, som gör det möjligt för de datorstyrda karaktärerna att reagera i stort sett fritt enligt situationen. Därmed sitter du aldrig med känslan av att det i förhand har bestämts vad som ska hända.

Animering: Producenterna utnyttjar ett så kallat skelettanimeringssystem särskilt utvecklat för *Return to Castle Wolfenstein*, som med hjälp av motion capture-tekniken ger de olika karaktärerna en rad olika mycket verklighetstrogna rörelser, både när de går, springer och blir skjutna.

Ljud och musik: Både ljudeffekter och musik är uppbyggda så att de förändrar sig beroende på hur spelet utvecklar sig, vilket ger både action- och mellansekvenser den rätta dramatiken.

Mellansekvenser: Sekvenserna använder samma grafik som resten av spelet. Det kommer också att göra det enklare för spelare att skapa egna sekvenser när de gör mods för spelet.

Multiplayer-delen: Multiplayer-delen har utvecklats av ett annat spelföretag, Nerve Software, som har haft i uppgift att göra banor som bygger på själva huvudspelet. Därför bygger banorna som sagt också på olika delar av single player-delen.

Grafikkort: Alla moderna grafikkort med OpenGL-stöd ska kunna köra spelet, varför särskilt GeForce- och Radeon-accelererade kort kan rekommenderas om du vill få optimalt utnyttjande av **Quake 3**-motorn. Även om spelet inte har dedicerat stöd för GeForce3-kortens funktion rekommenderar vi att du skaffar ett snabbt, eftersom spelet har stöd för den så kallade Trueform-funktionen som är inbyggd i ATI-Radeon-korten. Eftersom **Return to Castle Wolfenstein** bygger på OpenGL bör du också se till att ha installerat den senaste drivrutinen.



SNYGGT De enorma utomhusbanorna har kommit till tack vare den förbättrade *Quake 3*-motorn.

helg. Visst, du kan visserligen lägga ned fem-sex timmar till om du ska leta upp alla de dolda rummen och skatterna som är utspridda i spelet, men det ändrar inte på det faktum att spelet bara saknar ett par uppdrag för att nå de riktigt himmelska höjderna där evig ära och betyget 10 från incite väntar. Å andra sidan är de sju uppdragen som finns med så väl sammansatta att man oundvikligen får lust till att spela igenom dem alla mer än en gång, något som i sig måste betraktas som en kvalitetsstämpel av stora mått. Dessutom måste man ju beakta att spelets multiplayer-del är så omfattande, underhållande och inte minst lättillgängligt, att den i sig är värd varenda krona som spelet kostar.

Köp det, för fasen!

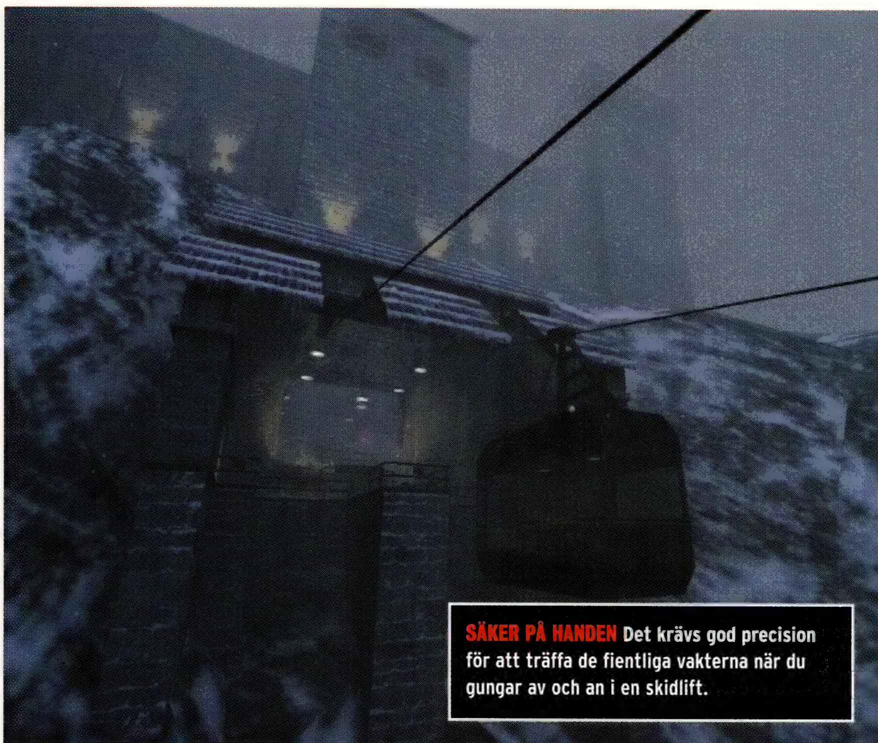
Sammantaget är det ingen tvekan om att det här handlar om den klart bästa action-upplevelsen 2001. Okej, i grund och botten handlar det ju bara om ännu ett skjutaspel som blandar stora explosioner med en halvt långsökt historia om maktgalna nazister och tvivelaktiga genetiska experiment. Men det har sällan gjorts med så stor känsla för de små detaljerna och med en så välgjord gåshudsframkallande stämning där du konstant sitter på nålar för att hänga med i vad som väntar bakom nästa dörr. Samtidigt bidrar den fenomenala artificiella intelligensen som sagt till att du aldrig kan känna dig helt säker på var du har dina motståndare. Designen av banorna är också av en helt annan värld. Till detta kommer så en fantastiskt bra multiplayer-del, som redan håller på att placera *Wolfenstein* som ett av de ledande online-spelen på marknaden.

Vi hade våra tvivel, men vi får faktiskt ge oss. Om du inte redan har gjort det så leta fram dina sparpengar och investera i en utflykt till helvetets förgård.

Vargen ylar och den gör det med stil!



TÅLAMOD BELÖNAS Vänta tills zombierna har slagit ut de tyska soldaterna så slipper du göra jobbet själv.



SÄKER PÅ HANDEN Det krävs god precision för att träffa de fientliga vakterna när du gungar av och an i en skidlift.



EN FULLTRÄFF Animeringarna är mycket verklighetstrogna, inte minst när du tar kål på en ovetande officer bakifrån.



SKJUT EFTER BENEN Om du träffar zombie-riddarnas sköldar skickar de kulorna tillbaka rakt i huvudet på dig. Det är därför en bra idé att sikta efter benen eller vänta tills de sänker skölden.



SE DIG FÖR ORDENTLIGT Du ska vara mycket försiktig i ruinerna, då de innehåller otaliga gömställen för fientliga trupper.

Test Center — Wolfenstein

Start

- Installationen är felfri.
- Kräver 600 MB på din hårddisk.
- Med alla detaljer aktiverade rekommenderas en processor på minst 1000 MHz.

GRAFISKA PRESTANDA

System	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PIII 500 TNT2 Ultra 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 500 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
Duron 600 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
Duron 800 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
Duron 800 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 1000 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
PIII 1000 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
Athlon 1200 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
P4 1400 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
P4 1400 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: hopplöst · dåligt · acceptabelt · optimalt

Kommentarer:

Return to Castle Wolfenstein är ett ganska grafiktungt spel. Som du kan se av vårt testcenter kan det särskilt rekommenderas att investera i ett GeForce3-kort.



DOMEN

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

TEKNIK
- **Minimum** 400 MHz Pentium II 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 64 Internet - 64
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **9**

KONKURRENTER

- **Return to Castle Wolfenstein** Den bästa blandningen av single player- och multiplayer-action. Skynda dig för fasen ut och köp det!
- **Red Faction** Före *Wolfenstein* det bästa skjutaspelet 2001. Vi trodde inte att det skulle kunna bli bättre, men vi hade fel.
- **Half-Life** Efter lång tid på tronen som det bästa renodlade skjutaspelet börjar det så smått att halka ned på rankinglistan.
- **Quake 3: Arena** *Wolfensteins* multiplayer-del har potential att slå *Quake 3*:s annars helt fantastiska online-slag.

PLUS & MINUS

+ Den artificiella intelligensen ger konstant varierade utmaningar.
+ Spelet är en konstant och intensiv upplevelse som aldrig blir tråkig.
+ Fullproppat med atmosfär och välgjord design.
+ En fantastisk multiplayer-del om du har en tillräckligt snabb anslutning.
+ Blandningen av autentiska och futuristiska vapen är helt perfekt.
- Kunde gott ha varit en liten smula längre.

BETYG

Efter alla stora besvikelser under 2001 är det skönt att det till slut kom en riktig fullträff. *Return to Castle Wolfenstein* är hög klass hela vägen igenom, men det kunde gott ha fått vara lite längre.

9

■ Producent **Liquid Entertainment** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **499 kronor** ■ **www.battlerealms.com**

ASIATISK ESTETIK

GENRE Strategi

Battle Realms tillför ett befriande inslag av humor till en i övrigt humorbefriad genre

STATISTIK

Mer realtidsstrategi. Den här gången handlar det om fyra klaner som kämpar om herraväldet i fjärran orientaliska länder.

- 2 resurser
- 3 sätt för uppgradering av enheter
- 4 klaner
- 36 uppdrag i kampanjen
- 40 stridsenheter
- Sömnlösa nätter



OSAMA BIN LADENS HUS? Vi har hittat ett fientligt träningsläger i en öde och otillgänglig terräng och bränner ned det till grunden med hjälp av eldpilar.

***Myth 3* och *Empire Earth* står redan på spelhyllorna så med utgivningen av *Battle Realms* är marknaden full av realtidsstrategi. Man frestas att tro att denna till synes förhastade utgivning bara är ett cyniskt försök att lura alla spelköpare.**

Av Craig Vaughan

Lyckligtvis är det ett helt obefogat antagande. Efter bara några minuters spelande får man böja huvudet i skam över sin misstänksamhet.

Trots att vi ännu en gång ska ge oss i kast med resursstyrning och uppbyggnad av väpnade styrkor, gör de unika miljöerna och fokuseringen på detaljerna att detta spel skiljer sig från mängden av konkurrenterna.

Bönder på slagfältet

I början av den 36 uppdrag långa kampanjen ska du kontrollera antingen Dragon- eller Serpent-klanen. Längre fram i spelet kommer dessutom Lotus- och Wolf-klanerna in i bilden.





Alla fraktioner har sina egna visuella uttryck och speciella enheter, som dock av hänsyn till styrkeförhållandet kan ungefär samma saker.

Du börjar med ett gäng bönder som ska samla in resurser i form av vatten och ris så att de kan bygga upp grunden till en armé. När dina dojos (träningslokaler) står färdiga ska du börja tänka över hur ditt folk ska fördelas. Om du sätter för många i träning till att bli krigare försvinner dina resurser och om du inte kan få ihop tillräckligt många krigare blir du utslagen av dina fiender. När du har lyckats lösa detta dilemma ska du börja se till att uppgradera dina styrkors färdigheter. Du ska samla in fler resurser så att du kan bygga ännu fler träningsfaciliteter där ditt folk kan tränas ytterligare. Bågskyttar är till exempel ineffektiva mot byggnader, men om du lär dem att använda eldpilar så blir de ett dödligt vapen i dina händer. Du kan också lära dem att använda "zen arrows", med vilka du kan få en större överblick över slagfältet än spelets "fog of war" tillåter. Om blodiga massakrer är den spelstil du föredrar så kan du uppgradera dina styrkor till regelrätta stridsmaskiner med extra speed, förstörelseförmågor och motståndskraft.

En vidunderlig värld

Det är särskilt i striderna som spelet visar framfötterna. De unika orientaliska miljöerna och fokuseringen på detaljer gör *Battle Realms* till en estetisk njutning. Bakgrunden är en matta av detaljer med trupper som duckar, kämpar och sparkar ihjäl varandra med glädje i ögonen. Tack vare en utmärkt 3D-motor och en fixerad kamera tappar man aldrig överblicken i striderna och den utmärkta artificiella intelligensen gör att dina bågskyttar, svärdsvingare och stenkastare utför dina order till punkt och pricka och förstår att försvara sig när de blir anfallna.

Actionsekvenserna påminner mer om *Monkey Island* än *Shogun: Total War*. Absurda karaktärer och överdimensionerade vapen ger stämning medan effekterna och rösterna i spelet lindar in det hela i en humoristisk atmosfär. Det finns de som kommer att klaga på den enkla resursstyrningen och avsaknaden av möjligheter för att ställa styrkorna i formation, men dessa brister glömmer man i den visuella festen.

Om man verkligen ska sticka ut på den översvämmade marknaden för realtidsstrategi ska man tillföra genren något nytt. Och när det gäller gameplay har *Battle Realms* inget nytt, men med sina snygga miljöer, fantastiska animeringar, fokusering på detaljer och en utmärkt artificiell intelligens får det ändå varma rekommendationer av oss.

MENAGE À TROIS

VI HAR PÅ SISTA TIDEN SETT FLERA NYA TITLAR I REALTIDSSTRATEGIGENREN, MEN VILKET AV DEM KOMMMER ATT AVLÖPA MED SEGERN?



EMPIRE EARTH

SPELET: Du ska besegra alla de andra fraktionerna i en kamp om hela jordklotet genom 500 000 års blodig historia.

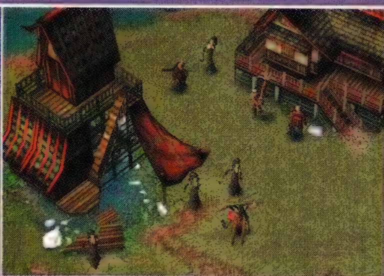
DOMEN: I kraft av en imponerande lång "historisk tid," som ger stor variation i styrkornas design, blir *Empire Earth* mest hållbar i längden.



MYTH 3

SPELET: Du ska hävda dig själv och dina styrkor i "Wolf Age", en tid som präglas av fruktan och barbari, en tid då mänskligheten kom mycket nära att bli helt utrotad.

DOMEN: Utan resursstyrning blir *Myth 3* det mest lättillgängliga av de tre spelen, men det saknar i gengäld hållbarhet.



BATTLE REALMS

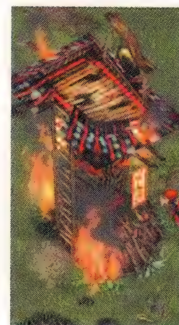
SPELET: Du ska föra krig mot tre andra klaner för att vinna herraväldet över fjärran östern.

DOMEN: *Battle Realms* imponerar med snygga miljöer, fantastiska animeringar och en i hög grad tilldragande humor, element som gör att spelet i den här tävlingen utan större problem ror hem estetikpriset.

HOW LOW CAN YOU GO?

400 MHz PII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Den fantastiska grafiken och de detaljerade animeringarna kostar på, så om din klan inte kan spela på en PII 400, 64 MB RAM med 16 MB 3D-kort så är dina chanser att njuta av fjärran österns mystik inte särskilt stora.



LÄGERBÅL Det är en fest för ögat att sätta eld på byggnader och se bondekrigarna få panik och springa på varandra.



UTMÄRKT ARTIFICIELL INTELLIGENS Dina styrkor visar god känsla för taktik – liksom verklighetens historiska samurajer – när de cirklar omkring fienden för att omringa och förstöra.



EN ESTETISK NJUTNING Utvecklarna har lagt ned mycket jobb på detaljerna i *Battle Realms* och det gör spelet till en njutning med skön atmosfär och stämning.

Test Center — Battle Realms

Start

- Installationen är felfri.
- De flesta grafikdetaljer kan upp- och nedjusteras.
- Till och med en Pentium II 400 MHz med GeForce2 MX kan klara sig på low detail

GRAFISKA PRESTANDA

System	GRAFIK	low detail	high detail
PIII 500 TNT2 Ultra 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
PIII 500 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
Duron 600 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
Duron 800 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
Duron 800 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 1000 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 1000 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
Athlon 1200 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
P4 1400 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
P4 1400 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst; - dåligt; - acceptabelt; - optimalt

Kommentarer:

Battle Realms lever på sina praktfulla animeringar och ett överflöd av detaljer, så det krävs ett rejält grafikkort om du har en CPU på 500 MHz eller mindre.

De unika orientaliska miljöerna och fokuseringen på detaljer gör *Battle Realms* till en estetisk njutning

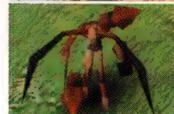
KLANERNAS KRIGARE

HER KAN DU MÖTA EN HANDFULL AV DE GIFTIGASTE KLANKRIGARNA.



Dragon Archer: De har enorma pilbågar med vilka de kan göra stor skada även på långt håll. Samtidigt kan de använda vinden och terrängen till sin fördel.

DRAGON CLAN

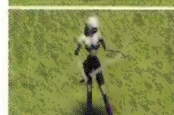


Dragon Chemist: De är långsamma och lätta att slå ihjäl, men deras anfall med behållare fyllda med brinnande kol sprider död och panik i fiendens led.



Lotus Blade Acolyte: En av de mest fruktade enheterna, som med sin blandning av kampsporter, magi och avancerad svärdsteknik gör dem mycket mångsidiga.

LOTUS CLAN



Lotus Channelers: De enda kvinnliga enheterna i Lotus-klanen är inte att leka med. De är mycket snabba och smidiga och otroligt bra på att hantera sina svärd.



Serpent Musketeer: Till utseendet ett europeiskt inslag i det orientaliska kriget. De bär gamla hederliga flintbössor som kan spränga allt levande i bitar på nära håll.

SERPENT CLAN

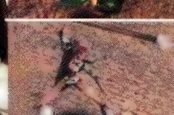


Serpent Geisha: En krigare och medlem av det täcka könet. Hon kan behandla sår och skador samt höja moralen på slagfältet med sitt feminina uppträdandet.



Wolf Hurler: De här krigarna har långa gaffelliknande stavar med vilka de kan plocka upp stenar från marken och slunga iväg dem mot fienden med ödeläggande kraft.

WOLF CLAN



Wolf Druidess: Dessa mystiker kan betvinga naturens krafter i fiendens rikttning så att det regner eld och förbannelser. De är dessutom bra på att beskydda egna styrkor.



DOMEN

BATTLE REALMS

TEKNIK

- **Minimum** 400 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 750 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

Age of Empires 2
Det närmaste vi kommer ett perfekt strategispel, fyllt till brädden med tonvis av enheter, kartor och kampanjer.

Startopia
Man återvänder hela tiden till *Startopia* för fler av de ojämförliga ögonblicken i rymden.

Battle Realms
Spelet ger sina konkurrenter en tuff match och erbjuder alltid minst en rejäl omgång underhållning.

Earth 2150
Det är inte särskilt originellt, men *Earth 2150* håller ändå en genomgående ganska hög kvalitetsnivå.

PLUS & MINUS

- \+ Snygg grafik och fantastisk animering och atmosfär.
- \+ En bra balans mellan resursinsamling och hårda strider.
- \+ Spelets handling innehåller alltid flera vägar till seger.
- \+ De fyra klanerna har sina egna unika enheter och stridstaktiker.
- \+ Humor löper som en röd tråd genom hela spelet.
- \- Förutom de orientaliska miljöerna är spelet inte särskilt originellt.

BETYG

Battle Realms visar tydligt vad världens alla Casanovor alltid har vetat: Det är mycket underhållande med ett snyggt utseende, stil och humor. Spelet saknar dock lite originalitet.

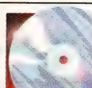
8

Producent: **1C: Maddox** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.il2sturmovik.com**



GULD TILL RYSSLAND

GENRE Flygsimulation



PÅ DIN CD

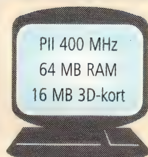
Demo finns på CD:n.

STATISTIK

Vi är i luften över den ryska fronten under WWII. Imponerande utbud av autentiska ryska, tyska och amerikanska flygplan.

- 70 flygplan totalt
- 31 styrbara jakt- och bombflygplan
- 32 spelare i multiplayer
- 16 spelare på samma sida

HOW LOW CAN YOU GO?

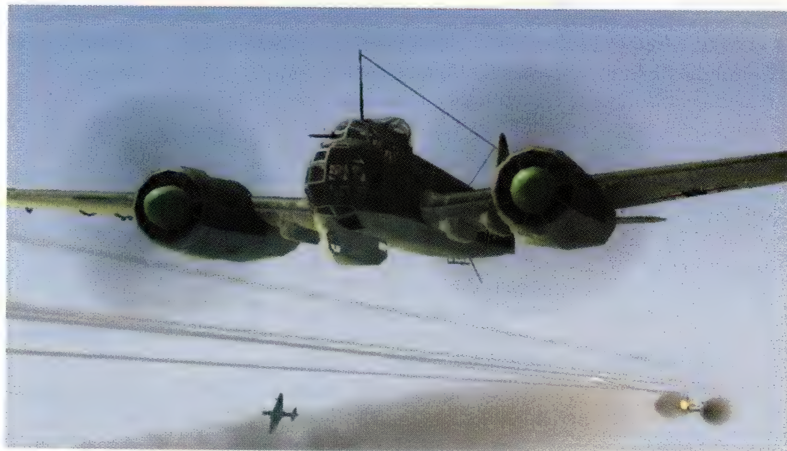


Vackra landskap och realistiska animeringar suger kraft. Glöm spelet om du inte har en medelstor PC med 64 MB RAM och ett 16 MB 3D-kort. Spela gärna med joystick.

RYSSARNA kommer – denna gång från luften i ett suveränt spel

Demot från *IL-2 Sturmovik* är en maktdemonstration av vad man kan göra med en modern dator, men vi var ändå lite skeptiska efter att ha prövat det. Ja, det ser bra ut, och effekterna är makalösa, men det är stor skillnad på att göra ett häftigt demo och ett häftigt spel. Därför är det ett nöje att kunna rapportera: Det färdiga spelet är ännu bättre än demot!

Av Val Rossi



STORT URVAL AV FLYGPLAN Man kan spaka 31 flygplan från perioden kring andra världskriget, och totalt finns 70 flygplan med. En detaljerad genomgång finns på www.il2sturmovik.com.

Det är frågan om ett mästerverk med modern 3D-teknik, autentiska modeller av flygplan, intelligenta datorstyrda motståndare och en omfattande mission editor. Spelet har ett djup och en svårighetsgrad som kommer att tillfredsställa de mest inbitna flygentusiaster, men samtidigt är det lätt att komma igång med för piloter som föredrar att hoppa över studier av vikttabeller och teorier om aerodynamik innan takeoff. Och det är bara början.



SNYGGT Flygplanen från striderna på Östfronten har återskapats med stor precision.



SOLNEDGÅNG Flyg upp ovan molnen i en tysk Messerschmitt och njut av solnedgången.

Fullständigt kampanjläge? Ja, det finns med. Multiplayer via nätverk och Internet? Yes. Mission editor, quick start-möjligheter och pilotskola? Jepp. Autentiska modeller av flygplan, som också kan användas av folk som inte kan se skillnad på ett skevroder och en garagedörr? Jodå. *IL-2* är som ett gott bröd: Det smakar bra, och det finns inga tillsatser förutom de som krävs för att få det att smaka bra. Det är kvalitet.

En upplyftande upplevelse

Det första man lägger märke till efter att ha tagit plats i en cockpit för första gången är mängden detaljer. Mätinstrument och visare, knappar, handtag och varningslampor sitter där de ska, och samtliga går att läsa av, vrida på och trycka in. Om du skulle vilja flyga i dimma eller om natten, där du är beroende av instrument, så går det bra, men ta först reda på vart handtaget till katapultstolen sitter. Du kommer att behöva det om det finns fientliga flygplan i luften.

Detaljer finns också utanför cockpit. Välj t ex takeoff omkring klockan 19:15, flyg upp ovan molnen och upplev en solnedgång som är som hämtad ur en Hollywood-film. Molnen som omger flygplanet och solens sista strålar som reflekteras i cockpitglaset är värda att dö för, ja, ja, okej, det är i vart fall en syn som räcker till för att göra det värt att installera spelets demo, som ligger på månadens CD. Flygplanen är återskapade med precision, mål på marken kan skymtas från hög höjd och i städerna finns hundratals varierade byggnader. Gå ned på låg höjd över havet, så kan du för ett kort ögonblick tro att du verkligen flyger. Det är en upplyftande upplevelse.

Takeoff är hårresande

Denna recensent har inte flugit en rysk IL-2 eller en tysk Bf-109, men har flygtimmar i en beskedlig enmotorig Cessna i loggboken. Jämfört med en odramatisk takeoff i en Cessna är det en hårresande uppgift att få upp en tungt lastad Bf-109 i luften – till och med på datorskärmen. Man måste anpassa ailerons (höjdrodren), sidroder och stigningsgrad mycket exakt för att komma levande upp i luften och undvika att hamna i statistiken för "missing in action". Alternativt kan man aktivera alla hjälpfunktioner och bara dra i gasreglaget – så lyfter kärran utan dramatik. Det är ett fint sätt att tillfredsställa både inbitna flygsimulatorfans och de mer actiontörstande spelarna.

Också på ljudsidan får *IL-2* högt betyg. Ljudet i flygsimulatorer har tidigare inte varit något att skriva hem om, för man har ofta varit fokuserad på gameplay och utseende. Det gäller inte här. Motorer, vind, landningshjul som går upp och ned samt bakgrundsljudet utgör en fulländad ljudbild. Om du ser dig omkring i cockpit kan du höra hur ljudet skiftar med dina huvud-

IL-2 STURMOVIK



KROCK Luftstriderna under andra världskriget var så intensiva att flygplanen ibland flög in i varandra.

rörelser. Det är klass.

Det finns många små detaljer i spelet som det är en fröjd att upptäcka. Om du avfyrar maskingevären i den kraftfulla ryska IL-2 Sturmovik-maskinen medan den är parkerad på marken kommer rekylen att knuffa flygplanet bakåt. Förstör du en byggnad eller bro kommer ödeläggelsen att kunna ses i senare uppdrag. Och flyger du över det krigshärjade Stalingrad stiger det upp rök från sönderbombade byggnader. Den ryska spelutvecklaren 1C: Maddox Games har lagt ned tre år på att göra spelet, och enligt producenten har 20 procent av tiden gått åt till att göra research om flyghistoria. Det märks i det färdiga spelet, som är en guldgruva för historieintresserade spelare.

En ny vinnare i luften

När det ryskproducerade *SU-27* kom för sex år sedan hyllades det som den bästa och mest realistiska flygsimulation för PC hittills. Med *IL-2 Sturmovik* går titeln tillbaka till ryska flygentusiaster.

Vi tvekar inte en sekund att rekommendera spelet till alla PC-spelare som har en kraftfull dator och längtar efter bra spel.

Test Center IL-2 Sturmovik

Start

- Spelet kräver en kraftig processor och gott om RAM.
- För vissa uppdrag kan det vara nödvändigt att sätta grafiken till "medium".
- Vår erfarenhet är att smärtgränsen är en Celeron 450 MHz, TNT2 och 128 MB RAM.

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PIII 500 TNT2 Ultra 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 500 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
Duron 600 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	dåligt
Duron 800 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
Duron 800 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
PIII 1000 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
PIII 1000 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
Athlon 1200 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
P4 1400 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
P4 1400 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Kompromissa inte med hästkrafterna. Det gula fältet för Pentium 4 med GeForce2 MX-kort är överraskande, men spelet körde alltså inte perfekt med 1024 x 768-upplösningen.



SEGER! Det finns inget mer tillfredsställande än att se fienden störta mot jorden och därefter återvända till basen och få beröm av chefen.

DOMEN

IL-2 STURMOVIK

TEKNIK

- **Minimum** 400MHz Pentium II 64MB RAM 16MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 750MHz Pentium III 128MB RAM 32MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 32 Internet - 32
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

IL-2 Sturmovik
En ny vinnare bland stridsflygsimulatorerna. Realism, stort urval av flygplan och mycket väl fungerande multiplayer.

Falcon 4,0
Det bästa spelet i genren – fram till nu. Med realistiska stridsflygplan från nutida slagfält och hög svårighetsgrad.

B-17 Flying Fortress 2
Flyg ett gigantiskt bombflygplan från andra världskriget, och bestäm själv vilken person i besättningen som du vill styra.

Combat Flight Sim 2
Stridsflygplansversionen av *Microsoft Flight Simulator 2000* tar tid att lära sig, men är värt besväret.

PLUS & MINUS

+ Detaljrikedomen gör spelet till en upplevelse.
+ Modelleringen av flygplanen och deras manöverförmåga är superb.
+ Stort djup som kommer att tilltala inbitna fans av flygsimulationer ...
+ ... men spelet är samtidigt lätt för nybörjare att komma igång med.
+ Välgjorda multiplayer-uppdrag med flera man i samma lag
- Flygsimulatorer har ofta orimliga systemkrav. Det gäller även denna.

BETYG

En mästerlig flygsimulator. Autentiska flygplan med realistiska egenskaper och en mycket underhållande multiplayer-del gör *IL-2 Sturmovik* till ett av genrens bästa spel. Kolla in demot på månadens CD.

9

■ Producent: **Stainless Steel** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.stainlesssteelstudios.com**

TIDLÖS STRATEGI

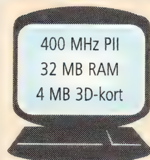
GENRE **Strategi**

STATISTIK

Följ människans utveckling från stenåldern och långt in i framtiden medan civilisationerna långsamt växer fram.

- 12 unika epoker
- 6 underverk
- 20 olika byggnadstyper
- 150 teknologier
- 200 mycket varierade enheter

HOW LOW CAN YOU GO?



Den avancerade grafiken gör att spelare med diktatoriska tendenser behöver en ganska välvuxen PC när samhällets grundsten ska läggas.



MAKTGALEN I framtiden kommer utvecklingen av nanoteknologi att starta en kapprustning som liknar det kalla kriget. Kan det bli slutet på mänskligheten?

EMPIRE EARTH är 500 000 års taktiska utmaningar på en CD

Rick Goodman är inte ett namn som får klockorna att ringa hos särskilt många andra än verkliga hardcore-strategispelsfans. Men han var faktiskt en av huvudmännen bakom Age of Empires-serien. Han har startat en egen spelfirma, Stainless Steel Studios, som nu är klar med det extremt ambitiösa och omfattande realtidsstrategispelet Empire Earth.

Av Craig Vaughan

Spelet innefattar 500 000 år av människans historia indelad i 12 epoker från stenåldern till den nano-baserade framtiden.

På vägen får du gå igenom både stenåldern, kopparåldern, bronsåldern och den mörka medeltiden, där du får kämpa mot den skoningslösa naturen med mycket begränsade resurser. Senare kommer renässansen, den industriella utvecklingen och atomåldern, som bjuder på mer nutida prövningar där själva mänsklighetens existens hotas av kapplöpningen om kärnvapendominans. De olika tidsåldrarna är av naturliga skäl utrustade med sina egna urval av miljöer och enheter som gör dem helt olika att spela, oavsett hur (eller rättare sagt: när) i spelet du befinner dig. Utvecklarna har verkligen lyckats att göra varje epok helt unik, samtidigt som spelet förflyttar sig helt friktionsfritt genom historien.

Spelet är uppdelat i fyra omfångsrika kampanjer. I den grekiska delen kämpar du om herraväldet över medelhavsområdet. I den tyska ska du försöka utvidga det germanska riket på väg mot första och andra världskriget. Du kan också ställa dig i spetsen för det brittiska imperiet med början i det elfte århundradet där du bl a får kämpa mot de franska styrkorna. Slutligen kan så de mer högteknologiskt intresserade försöka återupprätta gamla moder Ryssland till forna styrka 30 år in i framtiden.

Klassisk utveckling

Som alltid i denna typ av spel har insamlingen av resurser en avgörande betydelse för utvecklingen. Endast med tillräckliga mängder trä, guld, mat och järn insamlade har du möjlighet att konstruera nya byggnader, träna upp invånarna och utveckla ditt samhälle.

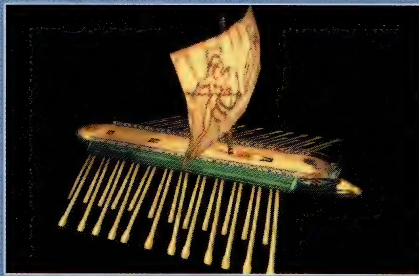
Grafiken är uppbyggd i skön 3D där du kan zooma ut och in på dina små nybyggare. Dessvärre är det inte möjligt att vrida kameran 360 grader, vilket kan ge en del ganska frustrerande upplevelser när striderna böljar fram och tillbaka över skärmen och du förlorar överblicken. I gengäld fungerar styrningen av enheterna oklanderligt och är ganska enkel att lära sig,



FÅGELPERSPEKTIV Du får den bästa överblicken över striderna om du zoomar ut kameran ordentligt och betraktar det lite från ovan. Stridssekvenserna är generellt ganska imponerande.

DÖDENS MASKINER

EMPIRE EARTH ÄR EN INGÅENDE STUDIE I MÄNNISKANS DESTRUKTIVA NATUR DÄR DU KAN FÖLJA KRIGSKONSTENS UTVECKLING GENOM ÅTSKILLIGA ÅRTUSENDEN.



Namn: Trireme
Era: 5:e århundradet
Hastighet: 7 knop
Beväpning: 200 infanterister

Lätt, tuff och mycket manöverduglig. Detta vackra fartyg regerade medelhavet under större delen av det 5:e århundradet. Det användes både av den grekiska och feniciska flottan och framdrivs av 170 roddare. Genom att ramma fienden kunde triremen sänka mycket större och mer slagkraftiga skepp och var dessutom, tack vare sitt särdeles rymliga lastrum, mycket effektivt som trupptransportskepp. Ett enkelt, men unikt krigsskepp.



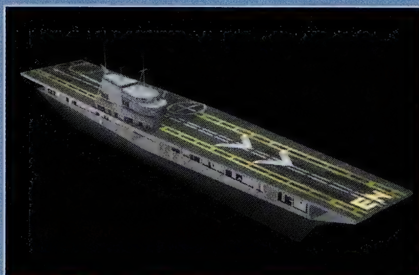
Namn: Albatros DV Bi-plane
Era: 1917
Hastighet: 187 km/h
Beväpning: 2 lätta maskingevär

Detta tyska stridsflygplan från första världskriget var inte mycket annat än ett träskelett med tygklädsel. Men tack vare de frontmonterade propellrarna (till skillnad från britternas aktermonterade modeller), bidrog de till att säkra tyskarnas luftherravälde. Senare modeller var ännu mer skröpliga än originalet, vilket bl a bidrog till att avsluta Den Röde Baronens karriär innan den kommit igång ordentligt.



Namn: M16 Half Track
Era: 1942
Hastighet: 72 km/h
Beväpning: 4 stycken 50 mm automatkanoner

Denna lätt bepansrade stridsvagn kan avfyra över 400 projektiler i minuten i en 360-graders radie över ca 7,5 kilometer. M16 användes i huvudsak för att beskydda infanteri och tanks mot fiendens luftanfall. Tack vare dess manöverbarhet och förmågor som mobilt luftvärn användes den med framgång under andra världskriget i både Europa och under de blodiga striderna i Stillahavsregionen.



Namn: USS Enterprise
Era: 1960
Hastighet: 30 knop
Beväpning: Omfattande

Detta hangarskepp blev det åttonde fartyg som fick lov att bära namnet Enterprise och var det första atomdrivna fartyget av sitt slag. Hade sina stoltaste ögonblick 1962, då hon deltog i blockaden av Kuba och återigen 1975, då hon var med om evakueringen av Saigon. Trots sin höga ålder förväntas det att det beprövade fartyget ska förbli en aktiv del av den amerikanska flottan en bra bit in på det 21:a århundradet.



Namn: F96 Joint Strike Fighter
Era: 2013
Hastighet: Mach 2,45
Beväpning: Luft till luft- och luft till mark-missiler

Ett futuristiskt stridsflygplan som väntas utgöra ryggraden i det amerikanska flygvapnet under den första delen av det 21:a århundradet. Ska bli både slagkraftigt, flexibelt och lätt att manövrera. Konstrueras av avancerade kompositmaterial. Den maximala lastvikten är omkring 10 ton. Kan uppnå hastigheter på runt 2 500 km/h och en höjd på cirka 13 500 meter. Är i stort sett osynligt på radar och kan låsa på över 100 mål samtidigt.



Namn: Bison Battle Tank
Era: 2105-2112
Hastighet: 100 km/h
Beväpning: 2 laserkanoner kombinerat med maskingevär

Bison-tanken är svaret för alla framtida regeringar med brist på bränsle. Styrs till skillnad från många av sina samtida krigsmaskiner av mänskliga förare. Är i grund och botten en vidareutvecklad version av den amerikanska M1A1 och drivs av fusionsbatterier som gör regelbundna påfyllningar överflödiga. De särdeles destruktiva laserkanonerna gör bisonen till ett fruktat markvapen som kan utradera hela infanteridivisioner på sekunder.

oavsett om du använder mus eller tangentbordet.

Välkänd variation

De många tidsåldrarna ger också ett otal spelmöjligheter, som visserligen är återanvända från en rad

De mer högteknologiskt intresserade kan försöka att återupprätta gamla moder Ryssland till fordom styrka ca 30 år in i framtiden.



RIDDARUTFLYKT Om du vill komma nära händelserna kan du zooma in på slagfältet och njuta av de detaljerade landskapen.



HEJ ALEX! Mellansekvenserna, som använder samma grafik som resten av spelet, för handlingen vidare och introducerar oss till en rad av historiens stora personligheter som t ex Alexander den Store.

EMPIRE EARTH



TAKE-OFF När du kommer fram till vår egen tid får du tillgång till både hangarskepp och moderna stridsflygplan som tillsammans utgör en slagkraftig anfallsstyrka.



EXPLOSIVT Effekterna är efter strategispelstandard ganska snygga och bidrar, tillsammans med de varierade enheterna, till att ge de olika epokerna särprägel.

Test Center — Empire Earth

Start

- Installationen körs helt smärtfritt.
- Detaljgraden kan justeras.
- Med alla detaljer aktiverade rekommenderas en PIII-processor på minst 500 MHz..

GRAFISKA PRESTANDA

Dator	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PIII 500 TNT2 Ultra 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
PIII 500 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
Duron 600 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
Duron 800 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
Duron 800 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 1000 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
PIII 1000 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
Athlon 1200 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
P4 1400 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
P4 1400 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Empire Earth är ett spel som på allvar tjänar på ett kraftfullt grafikkort. Alla med Nvidia-baserade kort ska se till att ha installerat Detonator 12.4 1-drivrutinen.

andra spel i genren, men som ändå fungerar bra. Det gäller t ex möjligheten att utkämpa slag både på marken, till sjöss och i luften, de speciella profeter som kan bekämpa fienderna med både eldkulor, tornados och sjukdomar – och inte minst förmågan att konstruera "Världens underverk," som ger dig ett bättre rykte som ledare. Du får också tillgång till speciella "hjälte-enheter", som mer eller mindre på egen hand kan vända stridernas utveckling genom att förbättra de meniga soldaternas moral.

Efter hand som du löser en rad uppgifter blir du tilldelad så kallade "civilisationspoäng", som t ex kan användas för att uppgradera dina enheters räckvidd och slagkraft. Det bidrar till ett varierat gameplay och betyder att du bättre kan sätta din egen prägel på arméernas egenskaper och utseende, beroende på om du t ex föredrar enorma tunga markstyrkor eller snabba och effektiva luftenheter. Något som säkert också bidrar till att öka spelets chanser till framgångar som onlinespel.

Empire Earth är ett lysande spel som lånar många av sina idéer från föregångare som t ex Age of Empires-serien och kompletterar dem med en bakgrundshistoria av hittills aldrig skådade dimensioner. Det, tillsammans med den enkla styrningen och de intensiva slagen, gör spelet till en både underhållande och hållbar upplevelse.

DOMEN

EMPIRE EARTH

TEKNIK
- **Minimum** 400 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **9**

KONKURRENTER

Age of Empires-serien
Utgör fortfarande den höga standard som alla andra realtidsstrategispel ska försöka leva upp till.

Empire Earth
Är bara i kraft av sin enorma storlek ett spel som är värt en närmare titt för alla strategifans.

Earth 2150
Ett lyckat 3D-strategispel som rent tekniskt är på topp. Spelets utmanande gameplay ger det lång hållbarhet.

Startopia
Kombinerar strategiska utmaningar med insamlingen av resurser och främmande livsformer i yttre rymden.

PLUS & MINUS

+ De många tidsåldrarna ger en enorm variation.
+ Styrningen är enkel att lära sig för kännare av genren.
+ Den utmärkta 3D-grafiken ger fantastiskt snygga mark- och sjöslag.
+ Man får hela tiden lust att gå vidare till nästa epok.
- Det handlar i grund och botten bara om återanvändning av gamla idéer.
- Kameran är inte så flexibel som den kunde och borde vara.

BETYG

Skaparen av Age of Empires har levererat ännu en potentiell spelsuccé som bygger på några av de bästa idéerna från hans tidigare spel. Det är kanske inte särskilt originellt, men det är god underhållning.

8

■ Utvecklare: **In-house** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■
Pris: **299 kr** ■ **www.crazyfactory.com**

AKTA DIG !!!

GENRE Management

SÅ HÄR ÄR DET: Köp inte det här spelet. Spring åt andra hållet!



Det är inte så att *Crazy Factory* är farligt för din hälsa – men det är dödstrist!
Av James Price

Crazy Factory försöker gömma sig bakom en management-fasad à la Theme Park, men låt dig inte luras av det vackra utseendet. I Crazy Factory fokuseras det uteslutande på finansiella avgöranden och administrativt arbete. Du köper maskiner, anställer en personal och kör igång din produktion. Det finns olika nivåer på personalen och utrustningen som du kan skaffa dig, och mycket av poängen är att skära ned kostnaderna så att du kan få ett ekonomiskt överskott. Spelet kan bäst beskrivas som en ypperlig anledning att lämna datorn en stund. Vi kan ju alla behöva lite motion och frisk luft emellanåt, eller hur?

ACTION? Din fabrik är en odetonerad bomb med företagspolitik, kontorsromanser och damer som fotokopierar sitt underliv. Lägg till det den kanske tråkigaste grafik som vi sett ... och voila, så har vi ett dödstråkigt spel!

STATISTIK

Välj en av tre produkter (latriner, androider eller, rollerblades) och försök dominera marknaden antingen genom fair play eller smutsiga tricks.

- 3 speltyper
- 3 produktlinjer
- 30 komponenter
- 8 spelare
- Tämligen tvivelaktiga kvaliteter

DOMEN

BETYG

Uruselt designat och ytligt, och uppenbarligen avsett för ovetande spelare. Trist och smärtsamt.

2

■ Producent: **Paradox** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.europa-universalis.com**

SKRIV OM VÄR

GENRE Strategi

Det historiska strategispelet **EUROPA UNIVERSALIS 2** är ett av de djupaste spelen i genren. Här finns över 100 timmars tuffa utmaningar



STATISTIK

Ett massivt historiskt spel – perfekt underhållning för fans av tunga och djupa strategispel.

- 1 kampanj över 300 år
- 9 scenarier
- +500 uppdrag
- +200 verkliga historiska händelser
- +800 provinser
- +550 sjö- och havsområden
- +200 floder
- 90 nationer
- +100 timmars speltid



DU KAN NU STYRA DIN INRIKESPOLITIK med hjälp av en rad variabler som t ex armé eller flotta, pengar före aristokrati och mycket annat.

Har du råkat ut för en historielärare som stirrat dig i ögonen och sagt "Man har kanske inte läst sin hemläxa? Man har kanske varit för upptagen med att spela datorspel för att hinna läsa på? Finns det någon annan elev som minns när slaget vid Waterloo stod?" Om du känner igen detta kan du nu slå två flugor i en smäll: Köp det här hardcore-strategispelet och få en effektiv historiekurs på köpet. Spelet heter *Europa Universalis 2.*

Av *Christian Hannibal*

Har du tänkt på hur det hade varit om Sverige blivit kolonialmakt i Amerika? Om England hade besegrats av den oövervinneliga spanska armadan? Om Sverige hade förblivit katolskt? Om turkarna hade intagit Wien? Om Napoleon inte hade fått problem med den ryska vintern? I *Europa Universalis 2* kan du ändra historien som du vill.

Det är sällan det går så kort tid mellan en etta och en tvåa som varit fallet med *Europa Universalis 1* och *2*. Det är ju inte längre sedan än i nummer 6/2001 som vi gav betyget 8 till *Europa Universalis 1*. Nu är tvåan redan här och den har förbättrats på en rad olika punkter.

Hela världen är med

Först och främst har spelet blivit större. I ettan spelade man 1492 till 1792, men nu kan du spela från 1419 ända fram till 1820, vilket gör att man får fler konflikter mellan småstater och stormakter under den här perioden av världshistorien.

Och ja, det är världshistoria vi talar om. Från det första spelets inriktning på Europa finns nu hela världen med, så att man kan spela som t ex inka-indian, kines eller japan. På det viset har man lagt många timmar till spelets redan imponerande livslängd.

Förra månaden hade vi en artikel om huruvida man får valuta för



ENDAST MED HJÄLP AV DIPLOMATI kan du direkt annektera ett land, men du skaffar dina argument med hjälp av krut och kulor.

pengarna när man köper ett PC-spel som t ex *Max Payne* för 449 kr, som med lite god vilja kan spelas på 7-10 timmar. Denna fråga är inte aktuell om du köper *Europa Universalis 2,* för här finns material till många hundra timmars spel. Du kan krossa hela Europa som Napoleon – för att därefter försöka motarbeta honom genom att spela på Preussens sida. Du kan också försöka att hålla dig ute ur alla strider, som Sverige så ofta har gjort. När du är färdig med detta scenario kastar du dig över nästa. På det viset får man hela tiden ett nytt spel presenterat, beroende på om man spelar med en stormakt eller som en ministat, som muslim, katolik eller protestant, kolonialmakt eller inföding, sjöfararnation eller landkrigare. Det är en av spelets stora styrkor: Varje lands utgångsposition är helt unik.

Skicka ut missionärer

Den största fördelen med *Europa Universalis 2* är just dess djup och bredd. Om komplexitet tråkar ut dig



LDSHISTORIEN

EUROPA ÄR VID DEN HÄR TIDEN ett lapptäcke av småstater som var och en har sina särdrag.

ska du hålla dig långt borta. Här ska det tänkas på inre religiösa spänningar mellan nationer och internt i länderna, vilket gör det enklare att starta krig mot nationer av annan religiös övertygelse. Det har stor betydelse för den interna stabiliteten i landet om det är religiös homogenitet eller om det finns många konkurrerande religioner. Om det är problem kan du skicka ut statsmissionärer för att omvända de vantrogna. Denna framgångsmetod kan också användas för att skapa instabilitet och religiöst uppror i ett grannland.

På det religiösa planet kan du utropa dig själv till enväldig försvarare av t ex den katolska världen och därmed få en orsak att starta krig mot alla av en annan religiös övertygelse.

Karriär som diplomat

Också diplomatin är kraftigt utökad, så att du nu kan förhandla med alla de andra nationerna om handelsavtal, om militär tillgång till land, om ingång av kungliga äktenskap, om allianser och mycket mer. Dessutom ska du samtidigt se till att din handel förlöper så fördelaktigt som möjligt och att utveckla teknologi och infrastruktur. Allt detta förpackat i ett och samma spel.

Det blir därför snabbt tydligt att de spel som påminner mest om *Europa Universalis 2*, är



HOW LOW CAN YOU GO?

PII 233 MHz
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Som sagt är det inte mycket med grafiken. Här finns dock många diplomatiska tricks som ska hanteras och därför bör du inte gå under P233.

Civilization-serien. Skillnaderna är dock flera.

Först och främst är *Europa Universalis 2* mer historiskt medvetet och korrekt än det nya *Civilization 3*, men det satsar också mer på den långvariga strategin med alla de mycket långvariga kampanjerna och erövringarna. Här känns *Civilization 3* oftare som om man utkämpar enskilda slag om enskilda områden.

Nu ska det dock inte låta som om *Europa Universalis 2* bara är en historiebok med grafik. Spelet har sin historia på plats och det inträffar verkliga historiskt betydelsefulla händelser efter hand, men det betyder inte att det inte spelar någon roll vad du gör. Du kan mycket väl ändra historiens gång. För det första har det kommit många fler slumpmässiga händelser som påverkar utfallen och för det andra så finns det inget som är förutbestämt.

Det kan visserligen vara lite svårt för hertigdömet Hessen att inta det mäktiga Frankrike, men det betyder inte att man inte kan försöka ...



ÄVEN I NORDEN HÄRJAR KRIGET, där danskarna vid den här tiden har invaderat både Skåne och Holstein.

Inget 3D-festfyrverkeri

Det är lika bra att vi får sagt det med en gång: Spelet är långtifrån något visuellt fyrverkeri. Utvecklarna på helsvenska Paradox Entertainment har inte bränt sitt krut på att animera soldater, göra kartorna levande, ge liv åt städer, floder och hav eller liknande. Man skulle visserligen kunna ha gjort några animerade sekvenser som uppmuntran när man intagit en provins eller tröst när medborgarna gör uppror, men inget sånt syns till. Det kunde ha gjorts utan att behöva kompromissa med det strategiska djupet – å andra sidan är hardcore-strategispelare ointresserade av sånt och sätter större värde på att alla resurser har lagts på att utveckla ett historiskt korrekt och väl fungerande spel.

Likaledes skulle det nu också vara trevligt om man hade bara lite mer inflytande på hur striderna ska gå. Som det är nu kan man i stort sett bara se till att ha en antalsmässig och teknologisk överlägsenhet och sedan får spelet göra resten. Det är kanske realistiskt med tanke på att man spelar som statsöverhuvud och inte general, men en liten aning mer inflytande på resultatet hade inte skadat.

Musikaliskt sett är *Europa Universalis 2* fantastiskt. Man har köpt inspelningar originalmelodier från tidsperioderna och lagt in dem i spelet i MP3-format, så att man hör vackra medeltidskörer 1450, medan det låter av skön kammarmusik 1750. Ett riktigt bra ljudspår som man utan vidare kan lyssna på även när man inte sitter och spelar.

Trista ljudeffekter

Å andra sidan är de övriga ljudeffekterna inte mycket att hurra för. En kanon som bullrar emellanåt är ju inte direkt något som bidrar till stämningen. Här kunde man gott ha ansträngt sig lite och gjort lite mer spännande ljudeffekter.

Andra nyheter jämfört med föregångaren är en mycket bra träningsfunktion där man i många



DU KAN VÄLJA mellan över 90 länder. Alla kompletta med historiska data om kungar, krig, religion, mm.



SPELETS NYA TUTORIAL (träningsuppdrag) innehåller allt du behöver veta om diplomati, handel, krig osv.



små scenarier får lära sig de viktigaste funktionerna inom ekonomi, strid, diplomati och religion. Detta är ett behövligt tillskott, då man i ettan i hög grad kände det som om man vid spelets start kastades ut i en uppsjö av historiska ikoner utan egentligt sammanhang. Nu är det lite enklare, även om det går ett par timmar innan man känner sig bekant med alla ikoner och diplomatiskt fiffel.

Över 100 riken och länder

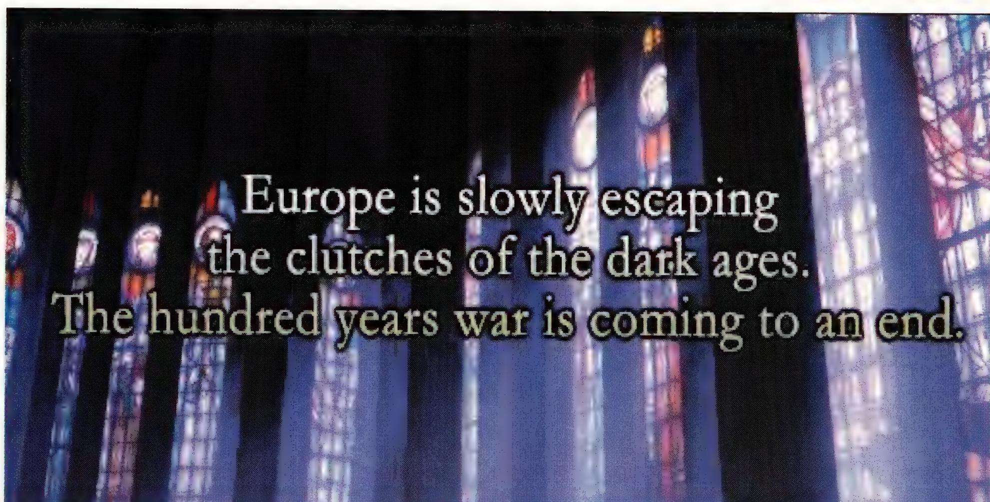
Diplomatin är annars något man måste ha kontroll på. Spelets artificiella intelligens är mycket avancerad och de datorstyrda länderna ingår allianser, äktenskap, vasallavtal och handelsavtal. Nu tänker du kanske: "Ja, ja, men det där är väl precis samma sak som vi har sett många gånger förut? I *Civilization 2* från 1996 hade de ju också allianser, gick bakom ens rygg och hade allsköns fuffens för sig i tid och otid."

Det är riktigt att det i Civilization-serien finns en handfull civilisationer som kan bilda ett par allianser, men i *EU2* finns det alltså en bra bit över 100 självständiga kungariken, furstendömen, kalifater, kejsarriken, påvedömen, grevskap och republiker – som alla har sitt helt egna sätt att agera på.

Stabilitet är av största vikt

Ett av de viktigaste elementen i spelet är stabilitet. Stabilitet är resultatet av din monarks samlande effekt på landet, av skatter och avgifter, av den kulturella nivån, av religionsskillnad och av graden av bondeförtryck. Den har betydelse för många saker.

Har du t ex en stabilitet på -3 har du inte tillräcklig sammanhållning för att förklara krig mot andra länder. Du måste vänta tills det har lugnat ned sig lite i ditt imperium innan du drar ut i krig igen. När du går ut i krig så brukar stabiliteten oftast falla igen. Den kan nämligen falla om du inte har någon casus belli – en bra orsak till att börja kriga mot den aktuella nationen – eller om det är ett land som du har fredstraktat, vasallförhållande, äktenskap eller andra avtal med. På det viset är det inte bara ditt



DEN VACKRASTE GRAFIKEN som du får se i spelet är det här introt. Det är inte för grafiken som du ska köpa spelet ...



rykte ute i världen som svärtas ned vid cynisk krigföring, utan även den inre stabiliteten hotas, vilket gör att man ofta känner sig tvingad att bara kriga när man väl har fått ett giltigt skäl ... eller kan lyckas provocera fram ett. Allt är tillåtet – även de mest smutsiga tricksen.

Allt som finns i single player-delen finns även i multiplayer, där man både kan spela via Internet, nätverk och via Paradox spelserver Valkyrienet, men ärligt talat är detta spel nog inte i huvudsak tänkt för multiplayer, då det helt enkelt krävs alldeles för många timmars spelande innan man har lyckats komma in ordentligt i en kampanj.

Europa Universalis 2 är inte ett spel för vem som helst. Det tar tid att sätta sig in i, men om du är intresserad av världshistorien och gillar djupare strategispel med diplomati, detaljer och intriger, så kan du räkna med att bli underhållen i flera hundra timmar.

DOMEN

EUROPA UNIVERSALIS 2

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	266 MHz Pentium III	128 MB RAM	8 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
Ljud EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Civilization 3
Sid Meier fortsätter att imponera. Episk strategi i toppklass där du i över 6 000 år ska bygga upp en civilisation.

Europa Universalis 2
Enormt spel fyllt till brädden med historisk realism och spännande scenarier. Hundratals timmars gameplay.

Europa Universalis
Påminner mycket om tvåan, men har fler buggar, färre scenarier och ingen tutorial. Rekommenderas.

Imperialism 2
Ett turn-baserat spel som påminner mycket om Europa Universalis-serien, men som kräver mer av spelaren.

PLUS & MINUS

+ De 90 nationerna ger spelet en otrolig hållbarhet.
+ Historiska detaljer gör spelet lärorikt och underhållande.
+ Många intressanta aspekter inom religion, handel och diplomati.
+ Fokus på stabilitet och diplomati ger en känsla av att vara diplomat.
- Grafiken kunde varit från 1995 och bjuder inte på mycket spex.
- Är ibland FÖR överväldigande med detaljer och administration.

BETYG

Vem sade att man inte kan lära sig något och bli underhållen samtidigt? Sällan har vi sett så stort djup, så många timmars gameplay och så mycket diplomati. Ett spel som kommer att ligga på hårddisken i åratal.

8

■ Producent: **Hothouse Creations** ■ Utgivare: **THQ** ■ Pris: **£24,99** ■ **www.thq.co.uk**

SKY SPORTS

GENRE Quiz

DU GÅR VÄL INTE OCH TROR att du vet något om engelsk fotboll?!

Hör du till den generation av killar som tillbringade varenda vinterlördag framför TV:n och den engelska fotbollen i gamla klassiska tipsextra? Då kan du kanske slippa göra dig till åtlöje i *Sky Sports Football Quiz.*

Av Thorstein Carlskov

STATISTIK

Det finns gränser för hur utflippat ett gameplay kan bli när det handlar om fotbollsfrågor - och den tänkta publiken är också begränsad. Men det är ganska kul.

- Flera tusentals frågor
- 4 spelformer
- Massor av videoklipp
- En match med fyra halvlekar

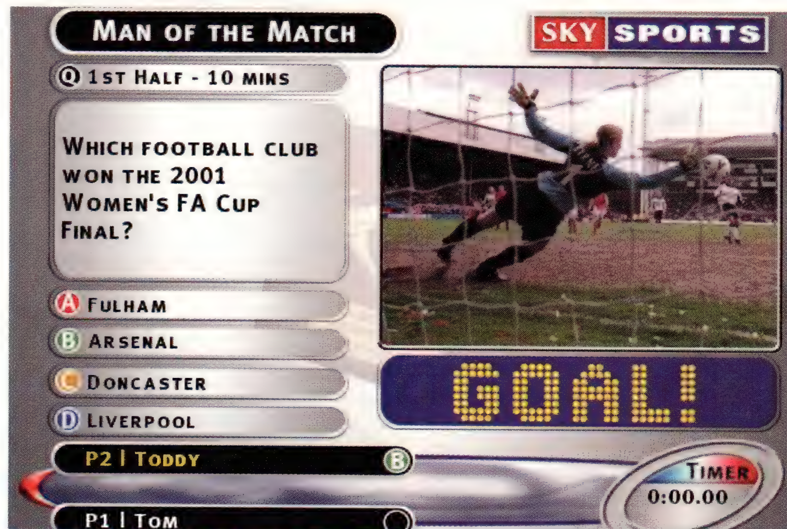
HOW LOW CAN YOU GO?



Du måste naturligtvis inte vara lycklig ägare till ett 3D-kort för att spela det här spelet, men DirectX 7 är alls ingen nackdel och du måste också ha minst 440 MB ledigt på hårddisken.

Vi bryr oss inte om konventioner, så trots att det knappast är så många läsare som är intresserade av engelsk fotbollsfrågesport så recenserar vi ändå *Sky Sports Football Quiz*, vi har ju recenserat *Lula Flipper* och liknande tvivelaktiga produkter. Och eftersom vi är fotbollsidioter här på redaktionen så tycker vi faktiskt om *Sky Sports*. Trots att det självklart hade varit trevligt med lite fler frågor från den internationella scenen, där vi känner oss mer hemma än när det gäller engelsk division två.

Spelet presenterar sig ganska väl med videoklipp och en trevlig kvinnlig speaker som vet hur man förnedrar en när man svarat fel och blåser upp ens maskulina ego när man har varit en duktig pojke och svarat rätt.



DU KAN INTE ETT DUGG OM FOTBOLL! Man kan ibland känna sig lite obegåvad i *Sky Sports*, särskilt när man inte kan svara på vilket lag som vann FA-cupen för kvinnor 2001 ...

Man kan spela upp till fyra spelare i samma spel och det finns fyra olika spelformer: Dream Team är ett spel med 11 rundor där man spelar om pengar så att man kan köpa spelare till det ultimata laget; Penalty Shoot Out är en knockoutturnering där två spelare i taget (eller två lag) tävlar mot varandra i fem frågor i taget; League Championship är en tävling över 38 matcher, och slutligen är Man of the Match en spelform där man ska svara snabbast på de frågor som dyker upp på skärmen.

Som de fotbollsdårar vi är tycker vi att det saknas ett liknande spel om svensk eller internationell fotboll, men medan vi väntar på att ett sådant ska utvecklas får vi nöja oss med *Sky Sports*.

DOMEN

BETYG

En utmärkt produkt som dock emellanåt kan vara lite väl svårt för oss kontinentaleuropéer.

7

■ Producent: **Software 2000** ■ Utgivare: **Activision UK** ■ Pris: **$19,99** ■ **www.fastfoodtycoon.com**

FAST FOOD TYCOON

GENRE Manager

Om tvåan i betygsrutan inte kan skrämma bort dig så lyssna nu noga: *Fast Food Tycoon* stinker!

Av Mark Robins



LÄCKER Vi kallar denna pizza för Bläckfisk Special, och som du ser är den fullproppad med vitaminer och goa maskar ...

Detta är inget nytt spel, utan Activisions försök att tjäna lite extra pengar på *Pizza Syndicate* genom att ge det ett nytt namn. Tycoon-genren är populär och det vet Activision alltför väl.

Det är annars inte för att spelet saknar djup. Du ska bygga upp en kedja med pizzerior och alla aspekter finns med, från restaurantens inredning till personal för leverans av mozzarella. Problemet är att det är för mycket att hålla reda på och de otroligt förvirrande ikonerna och menyerna gör det så svårt att navigera i spelet att man får ont i själen. Det är kul att göra egna pizzor med diverse osmakliga ingredienser, men det går inte att ta fel på att *Fast Food Tycoon* är en föråldrad simulation.

DOMEN

BETYG

Ungefär lika aptitretande som en gammal pizza där det är mer liv i möglet än i många riksdagsledamöter.

2

■ Producent: **Crystal Dynamics** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.legacyofkain.com**

SOUL REAVER 2



GENRE Action/adventure

Lyckad uppföljare med starka spirituella undertoner

Sist vi mötte hjälten Raziel hade han via en tidsportal rest till chronoplast-perioden för att förfölja Kain och rädda Nosgoth-världen från korruption och undergång. Förvirrande?

Av Jonathan Todd

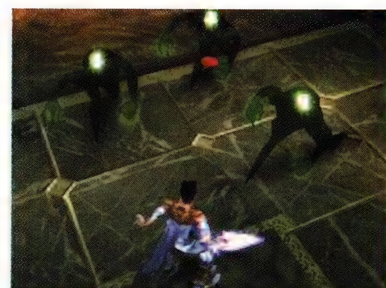
Det blir det i alla fall om du spelar *Soul Reaver 2*. Spelet börjar just där ettan slutade och det finns ingen förklaring på vem som är vad, vad som har hänt eller vad som kommer att hända – det enda spåret är en kort text i manualen. Spelet börjar med en massa videosekvenser där ivriga skådespelare nämner en massa platser och namn, och det blir du inte klokare av.

När du så är igång med spelet och dör för första gången så upptäcker du att du måste börja från början på varje bana i stället för att fortsätta på den plats där du dog. I värsta fall tvingas du att spela i 20-30 minuter – och se om alla mellansekvenser – för att komma fram till den plats där du dog, och det är inte roligt. Det är huvudorsaken till varför spelet får 6 och inte 7 eller 8.

Det är de dåliga nyheterna. De goda är att *Soul Reaver 2* är en av de bättre konverteringarna från PlayStation 2 till PC. Gillar du spel med snabb action och utstuderade puzzles (gåtor) finns här många timmars underhållning. I korta drag går spelet ut på att "skörda" dina fienders själar. Du styr hjälten Raziel som kan hoppa mellan vår värld och en "spektral" värld, ett spirituellt plan. Växlingen mellan världarna sker flytande i Terminator 2-stil och kan t ex användas för att glida genom en vägg eller en dörr. Du styr Raziel genom att se honom över axeln och vi har aldrig varit fans av denna kameravinkel, som är känd från bl a *Tomb Raider*. *Soul Reaver 2* tilltalar nog mest konsolfansen.



STJÄL HANS SJÄL När du dödar en fiende kan hans själ utnyttjas. Spelets gåtor blir svårare och svårare, t ex när man ska använda reflexer från en spegel för att öppna en dörr.



SPIRITUELLA MONSTER De här gröna snorkladdarna anfaller dig i "spectral realm"-världen. Lyckligtvis är de enkla att ta kål på.



SOUL REAVER Det mest kraftfulla vapnet är soul reaver-energi som kan mosa alla fiender, men som samtidigt suger massor av health och kraft från Raziel.

STATISTIK

Genom att utnyttja förmågan att växla mellan det materiella och det spirituella planet ska du hitta, jaga och kämpa mot superskurken Kain.

- 12 scenarier
- 2 realms
- +40 förmågor
- 4 reaver-powers

HOW LOW CAN YOU GO?

400 MHz PII
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Spelet konfigureras automatiskt, vilket fungerar fint och här finns också en rad möjligheter att göra justeringar medan du spelar. Det är ett relativt krävande spel och på datorer med mindre än 400 MHz PII missar du den fina estetiken.

DOMEN

SOUL REAVER 2

TEKNIK

Minimum	400MHz Pentium II	64MB RAM	8MB 3D-kort
Rekommenderas	700MHz Pentium III	128MB RAM	16MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
Ljud EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - Internet -
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

INGEN MULTIPLAYER

KONKURRENTER

MDK 2
Hektisk shoot'em up-action med stil och humor i ett fräckt universum. Köp det om du hittar det på rea.

Soul Reaver 2
En PlayStation 2-konvertering med det bästa – och värsta – från konsolerna. Ett utmärkt spel om du gillar genren.

Soul Reaver
Med tanke på att det kom redan 1999 håller det bra. Bra gåtor och underhållande action. Bra köp för en Pentium 200.

Blood Omen
Föregångaren till *Soul Reaver* var inget bra spel. Idag är det bara av intresse för äkta fans, som bara *måste* ha alla utgåvor.

PLUS & MINUS

+ En djup handling som kännare av *Soul Reaver 1* värdesätter.
+ Stridsscenerna och gåtorna är ännu bättre än i ettan.
+ Man får lust att spela klart spelet bara för att se hur det slutar.
- För många mellansekvenser med snack som man inte kan hoppa över.
- Man tvingas att spela samma platser om och om igen när man dör.
- Inga väsentliga förbättringar jämfört med originalet.

BETYG

Ett fängslande gameplay kan inte kompensera för de alldeles för många mellansekvenserna, en oöverskådlig handling och total avsaknad av quick save-funktion. Dock finns här många timmars underhållning.

6

■ Producent: **Maxis** ■ Ugivare: **Electronic Arts, 08-546 645 00** ■ Pris: **299 kr** ■ **www.thesims.ea.com**

TRÅKIG KYSS

GENRE Strategi

Du uppför dig som ett svin, men **DU KAN ÄNDÅ SCORA** i *The Sims: Hot Date*

STATISTIK

Hot Date är ett tillägg som fokuserar på de sociala interaktionerna, de s k "one on one". Tonvis av nya objekt, ett par nya karaktärer och ett nytt spelområde.

- 125 nya objekt
- Över 40 interaktioner
- 9 platser
- 1 biljett till Himlen

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz PII
64 MB RAM
2 MB 3D-kort

En av hemligheterna bakom seriens enorma framgångar är att man inte behöver ha en monster-PC för att vara med. På maximal upplösning kan det dock gå lite långsamt.



MISSLYCKAT FÖRSÖK I ett försök att få Vanessa i säng köper Clive en ny klänning till henne och säger att han älskar henne. Vanessa tänker hela tiden på att gå på toaletten.



INTE MYCKET NYTT *Hot Date* liknar *House Party*. Nu utspelas dock allt i en restaurang.

Vad säger man när man gärna vill scora en läcker brud? De flesta män har bara några dåliga knep medan andra är helt utan. I *The Sims: Hot Date* kan du prova med: "Jag har planerat att ha sex med dig i kväll så det är lika bra att du är på plats."

Av Jon Brown

Det nya tillägget till *Sims*-serien har, som temat antyder, följt upp på temat om social interaktion som var den bärande idén i *House Party*. Spelets mål är precis detsamma som målet med de små spel som utspelas på alla ställen där unga män och kvinnor möts: En tur i sänghalmen med den utvalda. För det syftet har sims universum utvidgats med 40 nya sociala interaktioner, 125 nya objekt och ett downtown-område av staden som är utrustat med barer och restauranger där man kan mötas för en het date.

Din sim har för tillfället utrustats med fyra olika typer av omfamningar, från vänskapliga till särdeles intima, och dessutom fyra olika kyssar, från kindkyssen till den riktigt slaskiga tunggymnastiken. Det är naturligtvis otroligt viktigt att man väljer rätt mängd affektion i rätt ögonblick, för det är inte smart att varken vara för het på gröten eller spela för svårfångad. Tag det lugnt, smöra med lite romantik och snart så har du inte ens söndagsmorgonen för dig själv. Så snart den värsta förälskelsen är avklarad får man möjligheten att irritera sin partner, liksom möjligheten att baktala sina vänner. Du kan också kittla din partner i olika grader, men se upp, hon kissar i byxorna om hennes blåsa är för full och du tar i för hårt, och det blir du över huvud taget inte populär av.

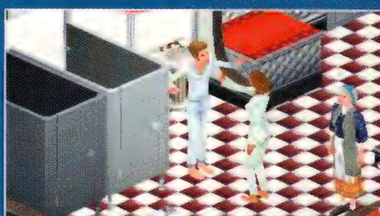
Hot Date innehåller som sagt ett downtown-område med hyggliga restauranger och barer där kärlekshungriga singlar går på jakt. Precis som i de flesta parförhållanden så

DET GAMLA SPELET

Hur man gör för att få drömtjejen och hur man inte ska göra.



SÅDÄRJA Ta ett bad, ta på dig lite snygga kläder, bjud henne på en en dyr restaurang och uppför dig som en gentleman hela kvällen.
INTE SÅ BRA Du kommer i en genomsvettig pyjamas, tar med din drömflicka till en spelhall och kissar på dig under kvällens gång.



SÅDÄRJA Ta det bara lugnt. Flickor gillar inte när man går för fort fram, så tag kontroll över ditt inre vilddjur och använd ditt intellekt.
INTE SÅ BRA Följ henne in på toaletten två minuter efter att ni träffat varandra och fråga om du kan få en snabbis. Det har aldrig funkat (tro oss).



SÅDÄRJA Ta med henne hem till dig, få ned henne i det hjärtformade badkaret och kyss henne under stjärnorna.
INTE SÅ BRA Ta med henne hem och presentera henne för din flickvän. Du föreslår att ni ska köra med lite "lagarbete".

dröjer det inte länge innan *Hot Date* får problem. Spelet är alldeles för enkelt, särskilt med tanke på att det man försöker simulera i verkligheten är något av det mest komplicerade man kan tänka sig. Exempelvis kan man i det närmaste tillåta sig att komma två timmar för sent till en date iförd urinfläckiga kalsonger, göra sexuella närmanden mot de andra kvinnorna i lokalen och trots allt ändå lyckas få en andra date med sin förnärmade ögonsten. Det är inte simulation, det är ett dåligt äventyr. Dessutom är det alldeles för enkelt att köra charmstilen med en tjej och få henne med sig i sängen. Man ska bara följa en förutsägbar plan, som inbegriper dyra middagar, flotta presenter och blyga godnattkyssar, så är man gift på ett par veckor. Här finns inga one-night stands, inga fulla gymnasiebrudar och ingen av de ouppnåeliga skönheter som verkligheten är så fylld med. Bara moraliserande singlar som snackar om romantik och älskar att bli kittlade.

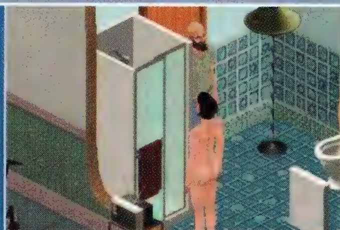
Hot Date? No way. Sims-fansen får förlåta oss: Vi tål helt enkelt inte allt Snövit-pladder. Visst är vi medvetna om originalspelets kvaliteter, men *Sims*-serien har nu nått slutet på en återvändsgränd och det är på tiden att man börjar om, i stället för att bara fortsätta släppa det ena dyra tillägget efter det andra.

Hot Date är faktiskt det bästa tillägget i serien, men allting körs på i samma orealistiska hjulspår. Det lär inte sälja särskilt bra.

Man ska bara följa en förutsägbar plan, som inbegriper dyra middagar, flotta presenter och blyga godnattkyssar, så är man gift på fjorton dagar.

DE TRE FÖREGÅENDE

Hot Date är den tredje i raden av mer eller mindre urvattnade tillägg som släppts i kölvattnet bakom *The Sims*. Men vad var det nu de andra spelen i serien gick ut på?



THE SIMS

SPELETS IDÉ: Du ska styra en familj av sims genom vardagen och se till att de får sömn, mat, kärlek, karriär, bostad och barn.

ÄR DET NÅGOT ATT HA? Det var en liten sensation när det kom och är fortfarande en helt egen genre. Bra underhållning.



THE SIMS: LIVIN' IT UP

SPELETS IDÉ: Här handlar det egentligen bara om ett tillägg till originalspelets universum, alltså fler möjligheter för inredning, men inga gameplay-nyheter.

ÄR DET NÅGOT ATT HA? Har man spelat originalspelet tills ögonen blöder så blir man nog inte särskilt upphetsad av det här tillägget.



THE SIMS: HOUSE PARTY

SPELETS IDÉ: Det handlar om att du ska hålla fest och se till att gästerna känner sig väl underhållna. Du får poäng för festens "festlighet".

ÄR DET NÅGOT ATT HA? Man kan inte undvika att sitta med en lite avslagen känsla när festen är slut och gästerna har gått hem.



SÅDÄRJA Så fort du har fått ringen placerad på hennes finger kan du bygga ölmage och tappa så mycket hår du vill.

INTE SÅ BRA Så börjar hennes mardröm. Du slutar att köpa blommor till henne för du måste betala för allt ditt spelande och all din sprit.

DOMEN

THE SIMS: HOT DATE

TEKNIK

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 2 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN 0 Internet 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG -

KONKURRENTER

■ Black & White
Om du gärna vill pyssla om och leka förälder för en flock polygoner så är Lionheads klassiker precis din grej.

■ Hot Date
Hot Date är inget suveränt spel, men det är det bästa i en rad av utklämda tillägg till *The Sims*.

■ House Party
Vi hade hoppats att detta skulle vara det sista tillägget i Sims-serien, eftersom det var så substanslöst.

■ Livin' it Up
Ett irriterande spel som nog är en aning för surrealistiskt för de flesta Sims-fans. Låt det stanna på spelbutikernas hyllor.

PLUS & MINUS

+ Med det nya downtown-området får man lust att "gå på stan".
+ De nya interaktionerna ger större kontroll över personliga relationer.
+ Fansen lär älska de nya objekten och karaktärerna.
- De personliga relationerna saknar djup och realism.
- Liksom i *House Party* är de nya karaktärerna orealistiskt frisinnade.
- Man får inte se karaktärerna ha sex. Vad är då poängen?

BETYG

När man inte har någon direkt lust att gå på en ny date med en tjej så låter man helt enkelt bara bli att ringa. Vi känner ungefär likadant för *The Sims: Hot Date*.

6

■ Producent: **Deep Red Games** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **£29.99** ■ **www.monopolytycoon.com**

KUNG FÖR EN DAG


FINNS PÅ CD:N
Monopoly Tycoon finns på *incite*-CD:n.

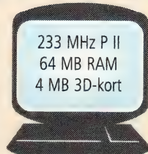
GENRE Manager

STATISTIK

En ny version av det klassiska brädspelet som ingen på allvar vill spela, men används som ursäkt för att samla familjen. Du ska bygga upp ett imperium grundat på avsaknaden av moral.

- 42 företag
- 10 karaktärer
- 5 typer av invånare
- Sälj din farmor

HOW LOW CAN YOU GO?



Monopoly Tycoon har en imponerande rad visuella möjligheter, så du kan förbereda dig på att lägga lite tid på att skruva med de grafiska inställningarna, särskilt om grafikkortet är under 8 MB. 3D-motorn ger problem för detta kort i allt annat än upplösningen 640 x 480.

Det verkar inte finnas något slut på raden av **TYCOON**-utgivningar.

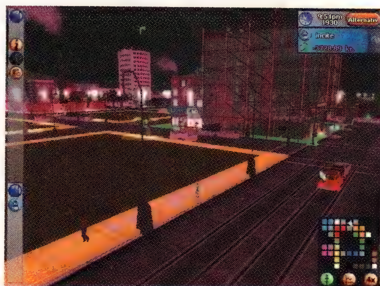
En tidigare sergent i den engelska armén fick nyligen en villkorlig dom på fyra månader för att han slog sin styvson, som enligt våldsmannen hade förstört hans liv. Vad kunde provocera den gamle soldaten till ett så irrationellt och våldsamt uppförande? Hade kanske den lille skitungen ristat fula ord på motorhuven på hans bil? Eller hade han kanske orsakat en flera sidor lång telefonräkning efter att ha ringt lite "heta" nummer? Nix. Det var inte alls något sådant som hade provocerat mannen. Den lille skitungen hade bara slagit sin styvfar i Monopol. Det är för den typen av människor som Deep Red utvecklat *Monopoly Tycoon*. Så kan de spela Monopol utan att störa andra människor.

Av Jon Brown



GLADA DAGAR? Gatorna är på nätterna lika upphetsande som en nyårsfest hos Kristen Ungdom. Du blir tvungen att öppna några nattklubbar, annars blir det helt enkelt för trist att vara medborgare i din stad!

Faktiskt har *Tycoon* inte så mycket gemensamt med det gamla brädspelet. Det handlar fortfarande om att tjäna pengar och konkurrera ut de andra spelarna, men där slutar likheterna. I stället för att köpa upp gator och vänta på att olyckliga människor



INCITE PC GAMES SOM FASTIGHETSHAJ Som du kan se på bilden håller vi på att uppföra ett enormt bostadskomplex.



TOMMA GRUNDER Från början av spelet ska du välja a en grund som du sedan ska bygga din verksamhet på.



ÖVERSIKTSKARTA Fans av Sim City kommer att älska den här kartan där man lätt kan överblicka sina "egendomar."

TID ÄR PENGAR

MED TIDEN ÖPPNAR DET SIG NYA MÖJLIGHETER ATT TJÄNA PENGAR ...

1930-talet	1940-talet	1950-talet	1960-talet	1970-talet	1980-talet
Dagligvaror	Antikviteter	Musik	Resor	Fitnessklubb	Datorer
Järnartiklar	Biljardhall	Fast food	Kosmetik	Video	Supermarkets
Leksaker	Nattklubb	Sportartiklar	Köpman	Varuhus	Spelhallar
Festsal	Glasscafé	Delikatesser	Bowlinghall	Elektronik	Telefonbutiker
					

ska landa på dem så handlar det nu om att bygga upp ett imperium av butiker, serviceföretag och fastigheter. Du ska alltså ta reda på vilka varor och tjänster som är mest efterfrågade och därefter producera och sälja dem till det rätta priset. När ditt blomstrande imperium har börjat bära frukt ska du investera ditt kapital i fastigheter genom att bjuda över dina rivaler. Nu kan du på klassiskt Monopol-vis bygga hotell och köpa upp motståndarnas verksamheter.



BAGERI MED STATUS Vi har byggt vårt bageri precis bredvid rådhuset. Det ger status.

Girighet råder

Okej, så enkelt är det inte. Dina motståndares artificiella intelligens gör att du hela tiden måste vara på helspänn. Det är ingen bra idé att öppna en biograf och överlåta driften till datorn, för då blir den snabbt utkonkurrerad av en annan biograf som öppnat precis runt hörnet med lägre priser. Du ska hela tiden hålla ett vaksamt öga på konkurrenterna, särskilt när det gäller köp av mark, för en spelare kan snabbt ta kontrollen över staden om han har den rätta kombinationen av lagfarter. Auktioner är en viktig del av spelet. Ska man spara pengarna och använda dem till att bjuda över konkurrenterna eller satsa på att utveckla sin egen verksamhet?

Efter hand som du arbetar dig igenom *Monopoly Tycoon* lär du dig snabbt att det kan betala sig att dela ut ekonomiska örfilar till alla som är så fräcka att sätta sig på tvären för dina planer. Men till att börja med är spelet mycket enkelt: det handlar om att vara den förste som samlat ihop en kassa av en viss storlek eller den förste som lyckas uppnå en viss vinst per dag. Men efter den introduktionen till spelets mekanismer blir det lite mer brutalt. I en av spelformerna handlar det om att bli stadens borgmästare när medborgarna röstar om vem som är den mest populära spelaren. I en annan spelform, kallad Last Man Standing, blir den minst populära spelaren utkastad ur spelet var tredje dag.

I en av spelformerna handlar det om att bli stadens borgmästare när medborgarna röstar om vem som är den mest populära spelaren.

Brist på utmaningar

Tyvärr innehåller Tycoon det stora problemet att vägarna till målet är ungefär identiska, oavsett vilken spelform man väljer. Det finns inga större möjligheter till att utveckla en unik spelstil och därför märker man efter några få spelomgångar att man sitter och går igenom samma rutiner gång på gång. Spelet innehåller inte heller någon utdragen kampanj, så för varje spel ska man bygga upp sitt imperium från grunden, vilket gör *Monopoly Tycoon* tämligen enformigt efter en tid.

Monopoly Tycoon är ett kvalitetsspel för mer tillbakalutade spelare som inte har tid eller lust att sätta sig in i ett så omfattande spel som *Civilisation 3*. Grafiken är solid och charmerande, den artificiella intelligensen är hyfsad och spelets gameplay är väl balanserat, om än lite väl ytligt. Det är ironiskt för en titel som handlar om att bygga och strukturera, att spelet saknar en aning struktur, och bristen på en långsiktig utmaning hämmar tyvärr en titel som kan rekommenderas i övrigt.



NATTARBETE Det är i regel en njutning att se nya hus uppföras i Monopoly Tycoon. Arbeterna i vår stad verkar inte heller ha något emot att arbeta på natten!

DOMEN

MONOPOLY TYCOON

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	64 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	266 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 4
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 33,3 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ Theme Park Inc
Det är inte direkt nytt, men det är fortfarande det bästa spelet inom den genre som vi har valt att kalla "familjestrategi".

■ Sim City 3000
Sim City-serien har efter hand gått vilse i en värld fylld med strategititlar, men det är fortfarande ett fantastiskt spel.

■ Monopoly Tycoon
Ett ganska bra spel som du utan vidare kan sätta dig ned och spela utan att det blir alltför stor affär av det.

■ Zoo Tycoon
Ett spel som mest av allt vänder sig till barn, då det snabbt blir alldeles för ytligt för lite mer erfarna spelare.

PLUS & MINUS

+ Ett lättsmält spel som de tillbakalutade spelarna kommer att gilla.
+ Den artificiella intelligensen ger en alltid en hård match.
+ Ett välproducerat paket med en bra 3D-motor och bra musik.
- Spelet är lite för ytligt för att kunna spelas många gånger.
- Man tvingas snabbt in i välkända spelmönster.
- Hardcore-spelare tycker nog att det är lite "oseriöst".

BETYG

Monopoly Tycoon är en utmärkt och nästan oslagbar strategititel som kommer att tilltala spelare som är rädda för tjocka handböcker och djupt gameplay. Rekommenderas alltså inte för hardcore-spelare.

7

■ Producent: **Innonics** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.diggles-game.com**

GOD HUMOR

GENRE Strategi

Du får en ny familj att skratta och gråta ihop med i det charmerande spelet DIGGLES

Man kan emellanåt sakna ett PC-spel som får en att skratta. Förr i tiden hade vi Larry-spelen, men idag är det längre mellan skratten. Därför är det roligt med ett oväntat spel som *Diggles*, som visar sig vara en liten sk(r)att.

Av Craig Vaughan

Du spelar ledare av en stam med dvärgar. Guden Odens hund, Fenris, brukar vandra iväg så därför band Oden honom med en guldkedja med sex länkar. Hunden slet sig och spridde länkarna i kedjan över ett stort underjordiskt område med tunnlar och du ska nu hitta länkarna, sätta ihop kedjan och fånga in hunden.

Du börjar med sex dvärgar som ska placeras i ett läger och utbildas till duktiga arbetare. Det görs bl a genom att utfärda specifika instruktioner om när de ska arbeta och när de har tillåtelse att äta och sova.

Precis vid lägret finns ett gruvschakt. Skicka iväg en av arbetarna till schaktet så tar han på sig en gruvarbetarhjälm och kliver ned i mörkret. Härifrån utvecklar sig spelet till en underhållande underjordisk entreprenörsuppgift som kräver att du planerar, bygger och gräver massor av tunnlar. Bygger gör du genom att peka och klicka.



DAGS FÖR EN BIRA De glada Diggles har upptäckt ett bryggeri dolt i en svamp. Eric tycker att han är kapabel att göra en kompetent och stark brygd - sedan blir det fest.

Du kan visserligen tvinga dina dvärgar att arbeta, men du får mer ut av att dela upp dem i skift så att de kan arbeta, vila och roa sig. De första fienderna dyker upp och efterhand som du kommer djupare in i spelet utvecklar sig din civilisation och du får tillgång till mer och mer avancerade vapen, verktyg och maskiner.

Det låter banalt, men allting är paketerat i väl fungerande ramar som gör det till ett rent nöje att tillbringa tiden tillsammans med Diggles-folket. De har alla sin egen personlighet och är rätt kloka – de kan t ex ta sig för att dricka sig fulla och ha fest på sin fritid.

Svårt att undgå begeistring

Det är inte tal om att skicka in dem i någon mörk tunnel där det är livsfara – man kommer nämligen att hålla av varenda dvärg som om han vore ett husdjur. Denna känsla säger mycket om detta charmerande spel.

STATISTIK

Sköt om de små datormänniskorna, ge dem ett bra och sunt liv och led dem i sökandet efter Odens hund.

- 4 röster
- 100 mini-quests
- 6 guldringar
- 173 hamstrar som ska fångas!
- Tusentals tunnlar
- 1 spel med bra humor

HOW LOW CAN YOU GO?

500 MHz PIII
128 MB RAM
32 MB 3D-kort

Tämligen höga minimumkrav för den här typen av spel. Spelet ställer själv in grafiken och det finns inte många möjligheter att justera sådant som t ex detaljgraden.



MIDDAGSSAMTAL När det är mat sitter Diggles-folket runt lägerelden och berättar historier.

DOMEN

DIGGLES

TEKNIK

- **Minimum** 500MHz Pentium III 128MB RAM 32MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 600MHz Pentium III 128MB RAM 32MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - Internet -
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

INGEN MULTIPLAYER

KONKURRENTER

Startopia
Surrealistiskt och färggrant strategispel där du bygger din egen rymdstation och går i krig. Ett av de mest förbisedda spelen 2001.

Diggles
Charmerande stamkrig bland små datormänniskor som lever sina egna liv på din hårddisk. Ett humorfyllt spel.

Theme Park Inc.
Bygg en nöjespark, anställ personal och behandla dem schysst. Se till att gästerna har roligt och och gör av med pengar.

The Sims
Ett mycket trevligt och vanebildande spel med åtskilliga fina tillägg och ett stort community på Nätet.

PLUS & MINUS

- \+ Charmerande karaktärer som lever sina egna liv
- \+ Humoristiskt och välgjort träningsuppdrag
- \+ Spelet är informellt och ger många goda skratt
- \+ Bra balans mellan resursstyrning och action
- − Spelet är omfattande, men saknar multiplayer
- − Höga maskinkrav, långsam installation och lite svag ljudsida

BETYG

En riktig dold skatt som ingen har hört talas om och mycket få har spelat. Här finns fin och humorfylld underhållning i timtal som kommer att tilltala alla fans av spel som *The Sims* och *Startopia.*

7

■ Producent: **Sonalysts** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.subcommand.ea.com**

AVANCERAD **UBÅT**

GENRE Simulation

STATISTIK

Det är dags för en världsomsegling under havet i ett antal av världens mest avancerade metallcigarrer.

- 3 slags ubåtar
- 2 kampanjer
- Hundratals olika mål
- 8 spelare i multiplayer
- 1 klaustrofobi-garanti

Dyk, dyyyk! **SUB COMMAND ÄR FUKTIG** realism av den mest utmanande sorten

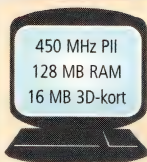
Ubåtssimulatorer är en liten, men ärofull genre bland datorspelen, med det klassiska *688 Hunter Killer* från 1997 som ett av de bästa. Nu är fortsättningen, *Sub Command*, klar och det innehåller ett överflöd av realism och autentiska detaljer.

Av Craig Vaughan



FARVÄL! **Periskopet är det bästa sättet att följa sina vapen på väg mot målet – och det är fantastiskt tillfredsställande att se sina fiender bli sprängda i luften.**

HOW LOW CAN YOU GO?



Även om EA har ännu lägre minimikrav rekommenderar vi inte att du kör spelet på en PC med lägre specifikationer än dessa. Även med dessa specifikationer bör du minska skärmupplösningen för att spelet ska köras någorlunda bra.

I spelet kan du styra tre olika högteknologiska atomubåtar (688, Seawolf eller Akula) under det kalla kriget, där du har till uppgift att förhindra att tredje världskriget bryter ut genom att delta i en nervpirrande katt och råtta-lek mellan de sovjetiska och amerikanska styrkorna.

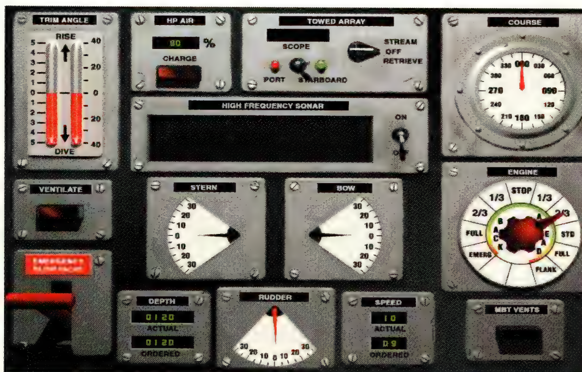
Redan under träningsuppdragen får du ett klart intryck av hur komplext uppdraget är, samtidigt som producenterna från Sonalysts tydligen har lagt ned mycket jobb på att göra spelet så lätt som möjligt att komma in i. Om du vill lyckas måste du bli förtrogen med både roder, motor, sonar, radar och vapensystem. Det tar en del tid i anspråk, så ibland kan du be datorn ta över några av uppgifterna. Det gör den ganska bra, men aldrig så bra att du inte kan göra det bättre när du har tränat upp dina undervattensförmågor.

Uppdragen är både utmanande och varierade och omfattar allt från att skicka Tomahawk-missiler mot fiendens anläggningar, undsätta skadade vänligt sinnade fartyg samt transportera soldater och förråd till att patrullera världshaven.

Det kommer att ta månader att genomföra spelets huvudkampanj, och sedan kan du ge dig i kast med ännu en rad sammanhängande uppdrag. Du kan även göra egna uppdrag och dessutom bekämpa andra kaptensaspiranter på nätet.

Actionfans kommer säkert att ha invändningar mot spelets slöa tempo och den stora mängden teknik som konstant måste övervakas. Men när du väl kommer över den inledande frustrationen lär du bli fångad av den klaustrofobiska stämningen och hoppa högt varje gång ett metalliskt "ping" signalerar att du har blivit upptäckt av fiendens sonar.

Härdade ubåtsfans kommer dessutom tveklöst att njuta av den stora realismen som gör det så tillfredsställande att sänka varenda flytande fartyg och när man väl fastnat så lär man bli sittande framför datorskärmen i timme efter timme.



VAD ÄR DEN HÄR KNAPPEN BRA FÖR? **Om inte du orkar att övervaka de många visarna och instrumenten bör du akta dig för *Sub Command*.**

DOMEN

SUB COMMAND

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium II 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 33k

MULTIPLAYER-BETYG 7

KONKURRENTER

■ **Sub Command**
Suveränt realistisk ubåtssimulator som belönar de tålmodiga spelarna med en lång rad spännande upplevelser.

■ **688 Hunter Killer**
Föregångaren till *Sub Command*, som med sina detaljer och höga realism under lång tid härskade som det bästa spelet i genren.

■ **Submarine Titans**
Ett ganska långsamt realtidsstrategispel, som hämmas ytterligare av den medelmåttiga grafiken.

■ **Fatal Abyss**
Dålig grafik, dåligt ljud och kass styrning skickar detta spel snabbt till botten.

PLUS & MINUS

+ Kampanjerna kan utkämpas på både sovjetisk och amerikansk sida.
+ De tre ubåtarna ger god variation i både grafik och styrning.
+ Grundlig planering belönas i de spännande uppdragen.
+ Det är lätt att göra egna uppdrag med den enkla uppdragseditorn.
+ Uppgifter kan automatiseras, vilket gör spelet lättare att komma in i.
– Tempot är långsamt och kan speciellt i början vara frustrerande.

BETYG

***Sub Command* är inget spel som du kan spendera bara ett par timmar på. Det krävs både tålamod och överblick för att bemästra spelet, men i gengäld är belöningen desto större när slaget är vunnet.**

7

■ Producent: **Vision Park** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **299 kr**

OFF-PISTE

GENRE Sport/action

STATISTIK

Prova på sex extremsporter från snowboarding till hang gliding.

- 6 extremsporter
- 4 rollfigurer
- Catchy musik från Ninja Tune
- 1 ospännande spel

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz PII
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Skärmbilden här till höger är tagen på en maskin med minimumkraven och som du ser är det inte mycket detaljer du ser där. Vi rekommenderar ett 16 MB grafikkort och en solid PIII om du vill få ut mesta möjliga av spelet, men det går utan.

Ett lite ansträngt försök att vara hipp som inte alls fungerar

Med kläder från 55DSL och till trendig musik av Ninja Tune försöker det här spelet vara det ultimata extremsportspelet. Tanken är god. Det är bara synd att det inte fungerar särskilt bra.

Av Ronny Sennerud



I´M A POOR LONESOME COWBOY Att rida in i solnedgången blir aldrig samma sak när du har spelat *Off-Piste*. Denna All Terrain Vehicle-maskin klarar sig förresten dåligt i vattnet ...

Dett står på spelkartongens baksida att du med *Off-Piste* kan överskrida gränserna på PC:n innan du gör det i verkligheten. Jag vet inte det. Man har förhoppningsvis lite mer kontroll över verkligheten än man har här.

6 olika s k extremsporter har fått plats i det här spelet, bungy jumping, snowboarding, hanggliding, mountainbiking, base jumping och terrängkörning med en All Terrain Vehicle. Det sistnämnda är också det roligaste, men om du vill köra bara den här eller koncentrera dig på någon annan gren så får du snällt hålla dig till träningsläget. Spelet är nämligen upplagt så att alla grenarna hänger ihop och det var kanske inte det smartaste valet de kunde ha gjort. De olika passen blir helt enkelt för korta och så fort man fått koll på vad man ska göra är det slut. Tyvärr finns det också bara fyra rollfigurer att välja på. Svenska Nina blev snabbt vår favorit – hennes klämtjäcka "tjena" tigger nästan om att få lekas lite med. Du har också Cath från USA och de vansinnigt hypercoola Noel från England och Raga från Jamaica. Det räcker självklart inte att bara ta sig helskinnad genom banorna, du måste göra det på bästa möjliga tid och du måste utföra stunts och tricks på vägen. Här spelar det heller ingen roll vilken figur du styr, då alla ser ut att ha ungefär samma kvalifikationer, något som blir ganska ologiskt. Det enda som skiljer dem åt är längd och vikt, och detta har det tagits lite hänsyn till när det gäller prestationerna. Detta är helt enkelt en lite ofärdig produkt.

DOMEN

BETYG **5**

Det är tänkt att vara för spänningssökande människor, men slutar som ett spel vi kunde klarat oss bra utan.

■ Producent: **Disney** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.disney.co.uk/ultimateride/**

ULTIMATE RIDE

GENRE Simulation

Aldrig har berg- och dalbanekonstruktion tagits på större allvar. Detta är tyvärr också spelets största problem.

Av Ronny Sennerud



HELT VILT! Det finns nästan inga gränser för vilken slags banor du kan göra.

Du får vara fanatiskt intresserad av berg- och dalbanor för att förstå glädjen i det här spelet fullt ut. Jodå, det finns en uppsjö av möjligheter, vanliga banor av trä eller stål och dessutom banor som du hänger under! Du kan välja mellan en rad olika landskap för ditt mästerverk och du kan pynta banorna med olika effekter, som till exempel skattkistor och eldsprutande drakar. Här snackar vi om byggteknik av högsta klass och det hade kanske varit något att lägga in som obligatorium vid vissa linjer på Chalmers, men för de flesta lär detta snabbt bli enformigt och långtråkigt. Fanatikerna trivs kanske, men jag går hellre bort och köper mig en ny bytta popcorn.

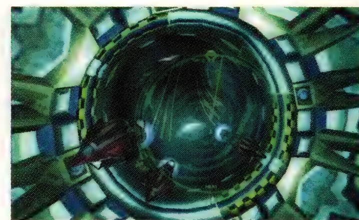
DOMEN

BETYG **6**

För fansen finns det naturligtvis mycket att hämta här, men för andra blir det lite långtråkigt.

■ Producent: **Grin** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.grin.se**

RÖR-RACING



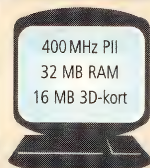
GENRE Racing

STATISTIK

Det är dags att köra ikapp med sju högoktaniga motståndare i flera tusentals kilometer i timmen.

- 9 coola låtar
- 7 detaljerade banor
- 40 hoverbike-uppgraderingar
- 3000 km/h

HOW LOW CAN YOU GO?



Kom ihåg att det här spelet är utvecklat för att utnyttja GeForce3-kortens möjligheter. Det är med andra ord inte värt att installera om du inte har ett nytt och mycket kraftfullt grafikkort.

Det är bättre grafik än gameplay i det svenskutvecklade *Ballistics*

***Ballistics* är ett av de första spel som har utvecklats särskilt för att utnyttja GeForce3-kortens grafiska möjligheter. Spelet är tyvärr också ett bevis på att snygg grafik inte nödvändigtvis räcker för att skapa ett bra datorspel.**

Av Craig Vaughan

Spelet utspelas omkring 90 år in i framtiden. Formel 1-sporten har utvecklats till en självmordsliknande tävling där förarna med dödsförakt far igenom enorma rörsystem, som magnetiserats så att de blixtsnabba hoverbikes inte ska tappa kontakten med banan, oavsett hur de svänger.

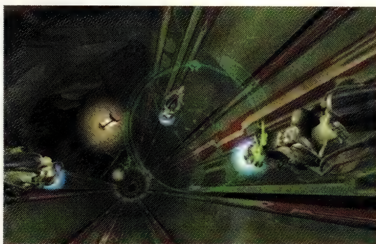
Men om du ska samla in några av de många power-ups som är helt nödvändiga för att komma först i mål måste du frigöra din hoverbike från magnetfältet och gå på upptäcktsfärd. Därmed kan du få tag i allt från pengabonusar till fartboosters och kylsystem. Dessvärre betyder det också att du totalt förlorar orienteringen och samtidigt ger det ett irriterande avbrott i de annars ganska underhållande loppen. Därtill kommer att urvalet av banor är ganska sparsamt, vilket gör att spelet ganska snart blir tämligen enformigt.

Med det sagt så är känslan av fart i spelet genomgående imponerande, och du får ett adrenalinsus av klass när du med huvudet nedåt kör om en av dina konkurrenter strax före målrakan i ca 3000 km/h.

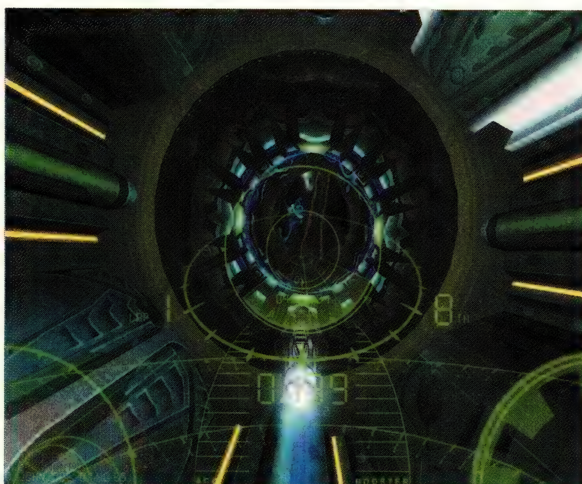
Som man kan förvänta sig av ett spel med GeForce3-stöd så är grafiken snygg när den är som värst och fullkomligt fantastisk när den är på topp. Men efter ett par timmar räcker det inte längre för att hålla spelglädjen vid liv, det saknas helt enkelt omväxling och inte minst en lite mer genomtänkt styrning för att höja *Ballistics* över genomsnittet.



EN EXTRA VÄXEL De gula och orange strecken ger tillfälligt extra fart ... som om 3 000 km/h inte skulle räcka för att man ska börja leta efter spypåsarna.



RENT GRAFIKLIR Banorna är visserligen snygga, men de är inte särskilt många.



WOW!!! Den här skärmbilden har vi tagit i det så kallade "GeForce3 only"-läget och den visar med all önskvärd tydlighet vilken potential den nya grafikprocessorn har när den pressas.

DOMEN

BALLISTICS

TEKNIK

- **Minimum** 400 MHz Pentium II 32 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 6

KONKURRENTER

Star Wars Episode 1: Racer
Ett överraskande lyckat racing-spel som har den variation och det djup som många konkurrenter saknar.

Wipeout 2097
Den ultimata versionen av det klassiska racing-spelet från Psygnosis med massor av extra vapen och action.

Ballistics
Fantastisk grafik och halsbrytande action som dock i längden inte kan kompensera dess spartanska gameplay.

Wipeout
Detta åldrande spel imponerade på sin tid i kraft av sitt tempo och hårdpumpande musik. Fortfarande ganska underhållande.

PLUS & MINUS

+ Visuellt är det en fullträff och fartkänslan är också mycket bra.
+ Banorna är både långa och mycket utmanande.
- Det är för enkelt att tappa orienteringen när du lämnar magnetspåret.
- Bristen på banor gör spelet till en ganska kortlivad upplevelse.
- De olika power-ups är alldeles för förutsägbara och svåra att få tag på.
- Grafiken är kanske av en annan värld, men spelets gameplay är det inte.

BETYG

Som demonstration av GeForce3-kortets enorma möjligheter är *Ballistics* helt lysande. Som datorspel är det dock alldeles för ytligt och har på tok för kort hållbarhet. Lite mer variation hade inte skadat.

4

■ Producent: **Aternatica** ■ Utgivare: **Microids, se URL** ■ Pris: **Ej fastställt** ■ **www.microids.com**

DRUUNA

GENRE Action/adventure

STATISTIK

"Ett adventure i en hyper-realistisk 3D-värld," står det på asken. Realistiskt? Knappast!

- 60 minuters videosekvenser
- 24 banor
- 30 karaktärer
- 10 låtar
- THX-ljud
- 0 upplyftande upplevelser

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz PII
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Om du mot allt sunt förnuft skulle vilja prova spelet så är maskinkraven faktiskt inte alls särskilt omåttliga.

Varför ska det vara så svårt att göra ett bra **EROTISKT** pc-spel?

Tänk att så stora bröst kan ge ett så fruktansvärt dåligt datorspel. *Druuna* är en stilstudie i usel styrning och hopplöst programmerarjobb. Ett av årets sämsta spel!

Av James Price



CYBERSILIKON Om du gillar lite större behag kan du hitta mycket bättre bilder på Internet - och då är de dessutom (för det mesta) verkliga.

Druuna är namnet på den storbystade titelpersonen i en halvpornografisk fransk tecknad serie. Nu har hon fått ett eget datorspel som markerar en ny lågpunkt i de erotiska spelens dunkla historia.

Spelet börjar med att Druuna efter en olycka får sin hjärna ansluten till en dator. Genom att söka igenom olika händelser som finns gömda i hennes medvetenhet ska man nu försöka finna orsaken till koman och väcka henne till liv igen. Och ja, det är lika hjärndött som det låter. Styrningen är komplett omöjlig när Druuna i bästa Lara Croft-stil försöker hoppa från hinder till hinder med hjälp av de mest ologiska tangentbordskombinationer (som naturligtvis inte heller kan ändras). Och det är bara det första i en oändligt lång rad fel. Druuna har också den dåliga ovanan att ibland falla död ned utan närmare förklaring, samtidigt som du (trots att du sparat spelet) skickas tillbaka till början av banan. Och så är det hela vägen.

Med andra ord: Akta dig för Druuna, hon är inte mer erotiskt upphetsande än en våt disktrasa efter en vecka i diskhon.



NEEEEJ! Du vet nästan att spelet är dåligt när utvecklarna försöker förhindra total katastrof med pixelerade jättebröst.

DOMEN

BETYG

En poäng för försöket att föra in lite kvinnnliga former i datorspelvärlden. Resten är mest skräp!

1

■ Producent: **Wanadoo** ■ Utgivare: **CMN Group, 08-731 57 60** ■ Pris: **Ca 300 kr** ■ **www.indexplus.fr**

SNOWCROSS

GENRE Racing



ÄNTLIGEN FRAMME Ett litet hopp över mållinjen är höjdpunkten i *SnowCross.*

***Snowcross* är vackert att se på, håller ett högt tempo även på svagare datorer och är så smockfullt med buggar att det, trots sin fina yta, bara överlever max en timme på hårddisken.**

Av James Price

Vi börjar med en kort genomgång av missarna i SnowCross: Motståndarnas artificiella intelligens är hopplös, kollisionerna är orealistiska, du kan bara köra mot tre motståndare, det finns inga multiplayer-möjligheter, de löjliga kommentarerna från motståndarna är enformiga och irriterande och det finns ingen möjlighet att köra mot dina egna tider.

Det värsta är egentligen att *SnowCross* faktiskt har potential till något stort, men något tyder på att det har gått mer än tillrådligt fort att färdigställa spelet. Bättre lycka nästa gång.

DOMEN

BETYG

Trots det ganska låga priset har *SnowCross* helt enkelt för många fel för att vara värt pengarna.

3

■ Producent: **Infogrames** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **Ej fastställt** ■ **www.infogrames.com**

TEKNISKT FEL

GENRE Action

Ett av årets sämsta spel har släppts, nu är du varnad!

STATISTIK

Ett hjärndött skjutaspel som löst bygger på de uppskattade X-Com-spelen. Styr din Enforcer genom stads-, mark- och snölandskap, medan du kämpar mot en rad utomjordiska motståndare.

- 36 banor
- 12 vapen
- 7 superfiender
- 1 eländigt spel

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz PII
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Det bästa vore egentligen att aldrig installera spelet på hårddisken. Men om olyckan ändå skulle vara framme kan du minska både effekterna och detaljgraden.

Det finns bra spel och så finns det dåliga spel. Det finns också den typ av spel som får en stackars recensent att överväga varför han inte försökte sig på en karriär som fårfarmare på Argentinas vidsträckta slätter i stället. *X-Com: Enforcer* hör definitivt till den senare kategorin.

Av Jon Brown

I spelet styr du en robot runt på 36 olika banor, medan du blåser horder av fula aliens i bitar, räddar gisslan, samlar in olika former av extrautrustning och letar efter en väg bort. Det är helt enkelt totalt hjärndött, och nej, denna gång är det inte positivt menat.

För medan ett spel som *Serious Sam* tack vare en god portion humor och sin samling av skruvade monster faktiskt var ganska underhållande, så blir *X-Com* till slut ett slöseri med tiden. Fienderna är i allmänhet ungefär lika intelligenta som en våt trasa, och samtidigt liknar banorna något som tänkts ut på fem minuter efter fyra öl på en nybörjarkurs för datoranalfabeter. Jo, det ser faktiskt bra ut de första tiondelarna, men så snart du börjar att röra dig runt i landskapet upptäcker du hur likgiltigt och enformigt ett datorspel i värsta fall kan kännas.

Samtidigt är det i stort sett omöjligt att dö i spelet, vilket bara hjälper till att öka frustrationen över programmerarnas totala brist på ambition.

X-Com-serien har annars bjudit på en rad underhållande och framgångsrika spelupplevelser på PC, men med *Enforcer* gör franska Infogrames sitt bästa för att trampa ned föregångarnas goda rykte långt ned i den virtuella smutsen.

Det värsta med spelet är faktiskt att programmerarna verkar ha lagt ned mindre tid på att göra det än vi var tvungna att lägga ned på denna recension.

Ärligt talat, mina vänner, det här kan ni väl ändå inte ha menat?



X-TREMT FÖRVIRRANDE Denna skärmbild är rätt typisk för *X-Com: Enforcer*. Det är fullständigt omöjligt och dessutom ointressant att se vad som utspelas.



X-TREMT FULT Städerna är ett antal färgade klossar med dålig arkitektur.


X-TREMT ENFORMIGT Ännu en alien är död, vidare till nästa.

DOMEN

X-COM: ENFORCER

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	400 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
Ljud EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 33k

MULTIPLAYER-BETYG 1

KONKURRENTER

Quake 3: Arena
Ett av de bästa multiplayer 3D-skjutaspelen hittills. Om du inte redan har det så se till att få fram pengarna ur fickan.

Max Payne
Ruskigt snyggt att se på och ganska underhållande de första timmarna. Blir dock efter hand en smula enformigt.

Serious Sam
Värm upp avtryckarfingret och gör dig redo att sprida bly. Ett mycket vanebildande och tempofyllt skjutaspel.

X-Com: Enforcer
Startar dåligt och blir bara sämre och sämre efter hand ...

PLUS & MINUS

+ De första sekunderna ser det faktiskt ganska fint ut.
- Saknar djup så till den milda grad att det knappt kan ses som ett spel.
- Det är direkt helgerån att låta spelet bära X-Com-namnet.
- Det är i stort sett omöjligt att dö, oavsett hur mycket du försöker.
- Banorna är totalt ointressanta och extremt enformiga.
- Fienderna vinner priset som de mest ointelligenta spelmonstren hittills.

BETYG

Det här är så konsekvent oinspirerande och dumt att bara ett par timmar framför skärmen får din IQ att sjunka till hälften och antalet hjärnceller att minska snabbare än en riktig dunderfylla.

1

ULTRA AVLIVAT

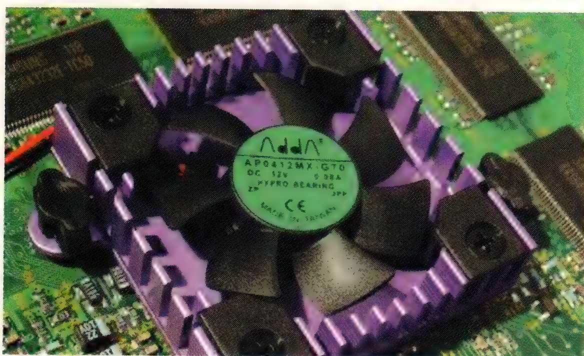
Det går rykten om att STM lagt ned utvecklingen av Kyro 2 Ultra

DEN SKULLE EGENTLIGEN HA SLÄPPTS I OKTOBER, men det lovande Kyro 2 Ultra är fortfarande inte på gång. Det cirkulerar annars rykten på olika hemsidor om att ST Microelectronics har brutit tystnaden.

Producenterna av 3D-kort har väntat på processorn, men nu har Hercules vänt sig till Nvidias Titanium-chip i stället och det nya GeForce2 Titanium för ca 1 900 kronor lämnar för tillfället inte särskilt mycket utrymme för ett Kyro 2 Ultra-kort. Christian Reul, produktchef hos Hercules, sade till incite PC Games: "Vår utvecklingsavdelning i Kanada tar det slutgiltiga beslutet om vilka processorer som ska användas." VideoLogic verkar heller inte ha väntat på Kyro 2 Ultra-processorn: "Vi har aldrig annonserat ett grafikkort med den här processorn, det är bara rykten som har startats på amerikanska hardware-hemsidor." Vi har med spänning väntat på en ny turbo-version av Kyro 2, eftersom den ursprungliga processorn gav så övertygande prestanda i kort som VideoLogic Vivid! och Hercules Prophet. Det verkar nu som om idén har gått i graven och energin i stället gått över till Kyro 3. Under tiden kan du hålla utkik efter optimerade drivers till de befintliga Kyro 2-korten för Windows XP.



INGET KYRO 2 ULTRA Hercules har vänt sig till Nvidias GeForce2 Titanium, då Kyro 2 Ultra inte verkar sättas i produktion.



NY KYLNING VideoLogics ursprungliga Vivid! XS-design ska bli ännu bättre med den nya kylenheten.

LILA KYLNING!

VideoLogic finjusterar sitt Kyro 2-kort

VIDEOLOGICS OTROLIGT SNABBA – och tämligen dyra – Vivid! XS har fått sällskap av en liten kylenhet. Den ursprungliga designen hade inte ens en fläkt. En BIOS-uppdatering har gjort TV-out-funktionen lättare att slå på och av, och den medföljande dubbelkanalversionen av WinDVD 2000 kan uppgraderas till sex kanaler via WinDVD:s hemsida. Det nya kortet kostar rimliga 1 300 kronor och du kan dessutom inom kort hitta nya Kyro 2-drivrutinerna för Windows XP. Ta en titt på VideoLogics hemsida på: **www.videologic.com**

BRA VIBRATIONER

Ny force feedback-ratt från Saitek

SAITEK GÖR INTE BARA JOYSTICKS och pads, de gör också rattar. Före jul fick vi höra talas om den nya R440-ratten som använder Immersions nya TouchSense-teknologi, som också finns i Logitechs iFeel-mus.

Det handlar alltså om vibrationer i stället för skakande och hoppande. Ratten är designad för att ge en ultrarealistisk körupplevelse, då många typer av effekter kan simuleras samtidigt. Fyra välplacerade knappar och två växelspakar hjälper dig att kontrollera ditt fordon och pedalerna har stöd av Saiteks eget heelgrip-system, som förhindrar att dina fötter halkar omkring. Ratten är plug and play-kompatibel.



RATT BRA Saiteks nya R440-ratt har ett nytt vibrationstrick.


Hardware-redaktör: Thorstein Carlskov

INTEL GER UPP

Intel ska efter Audio Player 3000 koncentrera sig på processorer

AUDIO PLAYER 3000 är sannolikt Intels sista produkt för multimediamarknaden, då de nyligen meddelade att de i framtiden ska koncentrera sig uteslutande på processorer. Personal Audio Player 3000 kan spela upp mp3- och wma-filer och har dessutom stöd för den kontroversiella Windows Media Digital Rights Management-standarden - se vår artikel om Windows XP den här månaden för mer information.

Enheten levereras med 64 MB RAM, som kan utökas till 128 MB med ett multimediakort och du väljer själv vilken färg du vill att din nya musikspelare ska ha.



INTELS SISTA MULTIMEDIAPRODUKT
Intels mp3-spelare kan spela upp de flesta musikformat.



NYA RADEON

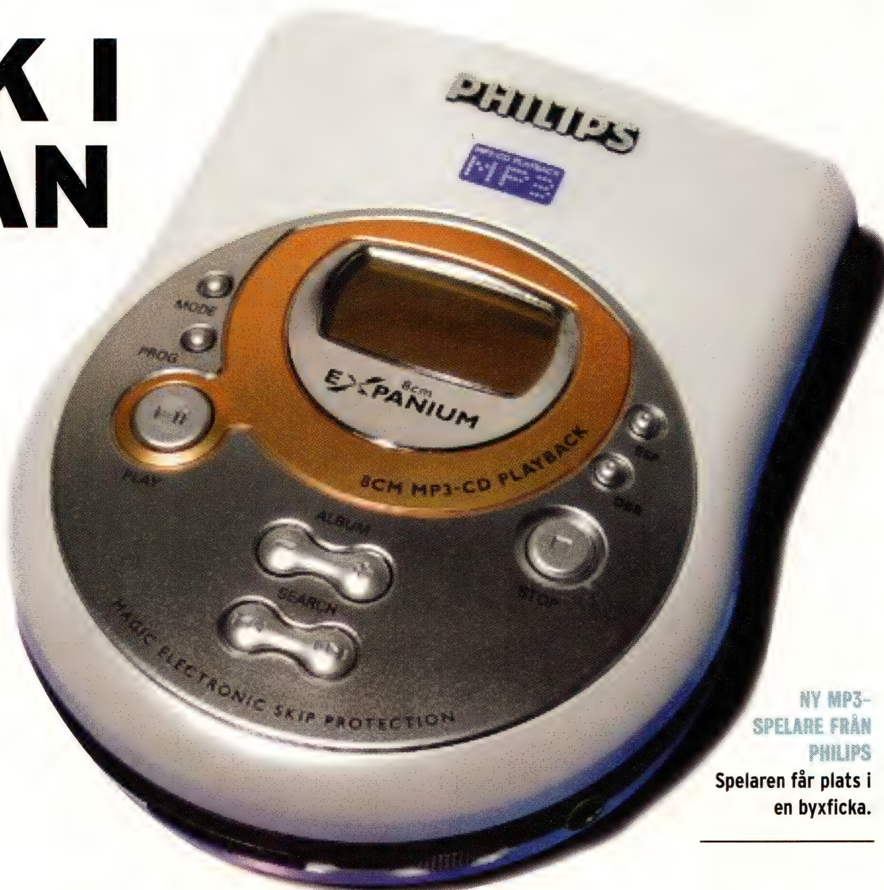
Det gamla gardet kliver åt sidan för nästa generation

SAMTIDIGT SOM VI VINKAR FARVÄL till första generationens Radeon 3D-kort (Radeon 32/64), meddelar ATI naturligt nog avlösarna. Radeon 7000 liknar på många sätt Radeon VE (med TV-tuner). Radeon 7000 kan köra två skärmar samtidigt, en monitor och en TV. 7000-processorn har en klockfrekvens på 166 MHz, men ingen T&L-enhet, som nästa generation av datorspel kommer att ha stöd för. T&L-enheten kan i gengäld hittas på Radeon 7200, som i högre grad liknar de ursprungliga Radeon-korten. Det har 64 MB SDRAM (128-bit) och både processorn och minnet körs i beskedliga 157 MHz.

MUSIK I FICKAN

Philips släpper en ny spelare för mini-CD

EXP401 ÄR DEN SENASTE produkten i Philips Expanium-serie. Det är en liten mp3- och CD-spelare som använder 8 cm-disketter och får plats i byxfickan. En disk kan innehålla 180 minuter mp3-musik. Spelaren använder ett batteri som håller laddningen i tre timmar med skakskyddet aktiverat. Enheten kommer också med en 4,5-volts strömförsörjning för stationärt bruk. Den kommer att kosta lite över 1 000 kronor.



NY MP3-SPELARE FRÅN PHILIPS
Spelaren får plats i en byxficka.



Förslag till uppgraderingar
Nvidias hemsida har kopierat programmet "Performance Analyzer" från MadOnion (berömt för bland annat 3DMark). Programmet hjälper dig att kontrollera ditt system online och kommer med förslag till uppgraderingar. Om du t ex har ett GeForce3 föreslår Analyzer ett Ti 500-kort. Pengarna får du stå för själv ... Info: **www.nvidia.com/view.asp?IO=analyzer**

GeForce3-kort med vattenkylning
Grafikkortstillverkarna 3D Power har planer på att sätta nya standarder med ett vattenkylt (du hörde rätt!) GeForce3-kort. Kortet går under namnet "Poseidon" och har ett vattenkretslopp som ska kyla processorn och minnet till cirka tio grader. Mer information kan du hitta på: **www.gotapex.com/reviews.php?rev=poseidon/index.html**

Bra nyheter för alla grafikkort
Utvecklarna av det kända Radeon-verktyget Raid On Tweaker har nu släppt ett program för alla grafikkort, UniTuner. Programmet stöder inställningar för GeForce, Radeon och Voodoo5-kort, för att nämna bara några få. Verktyget kan utökas med plugin-moduler.

Ny Detonator
Kort efter version 21.81 har Nvidia lagt upp en ny officiell Detonator-version på sin hemsida. Detonator 21.83 fixar ett antal buggar som fanns i det första Detonator XP. Det kan dock inte fixa alla problem. I till exempel *FAKK 2* finns det fortfarande buggar i vissa upplösningar. Fortsätt jobba grabbar! Info: **www.nvidia.com**

GeForce2 gör comeback

■ Produkt: **3D Prophet II Ti** ■ Producent: **Hercules**
■ Pris: **1400 kr** ■ **www.hercules.com**
■ ÅF-info: **Guillemot Nordic, 08-564 351 40**

Det senaste utspelet i Prophet-serien har bytt ut Kyro 2 mot GeForce2





PÅ MARKNADEN FÖR BILLIGA KVALITETSGRAFIKKORT har det varit tyst en tid, men nu börjar det hända saker. Hercules har släppt 3D Prophet II Titanium, som är baserat på det nya GeForce2 Ti-chippet, som har ett snabbare minne än den första processorn. Prophet-serien har annars hållt sig till Kyro 2, men som vi skrev i nyheterna har ST Microelectronics inte lyckats få Kyro 2 Ultra-processorn färdigutvecklad i tid för den nya Prophet-serien. Med 64 MB DDR-RAM och en bra kylenhet kan kortet knappast misslyckas. Dessutom utkommer Prophet II Ti med TV-out, PowerDVD 2 Pro och 3D Tweaker, som skiljer kortet från sina konkurrenter. Radeon 7000 liknar den värsta rivalen och detta kort klarar sig lite bättre i 16-bit färg, medan situationen är den motsatta i de flesta spel i 32-bit färg.

Hercules har tagit konsekvensen av Kyro 2 Ultras försening och i stället använt GeForce2 Ti med det snabbare minnet. **8**



SUPERCOOL

Elsa släpper ett 3D-kort med bättre kylning än ditt kylskåp

■ Produkt: **Gladiac721 TV-out** ■ Producent: **Elsa** ■ Pris: **3 000 kr** ■ **www.elsa.co.uk** ■ ÅF-info: **ELSA Nordic, 08-555 409 75**



ELSA VET VAD SOM KRÄVS, så därför innehåller Gladiac721 TV-out en supercool kylenhet. Kortets splitternya GeForce3 Ti 200-chip har en processorhastighet på 175 MHz och en DDR-RAM-prestanda på 200 MHz (effektiv prestanda är 400 MHz), men vi lyckades att överklocka den till 210/470 MHz utan problem. Kortet är inte särskilt dyrt och kan alltså matcha klockfrekvenserna på de mycket dyrare GeForce3-korten, och är väldig stabilt i överklockat tillstånd.

Gladiac721 bör användas tillsammans med en CPU på minst 1 GHz, även om det naturligtvis ger bra resultat även med långsammare processorer. Det arbetar som bäst när grafiska funktioner som anti-aliasing och texture filtering är aktiverat. Och även med allt aktiverat har det kraft nog att ge så hög frame rate som 30-40 fps.

Det är ett genialiskt kort för överklockare med sin utmärkta kylning. Kanske det bästa allroundkort du kan hitta idag. **9**

DIN EGEN TV-SHOW

Billig webcam från Logitech



■ Produkt: **QuickSmart 310** ■ Producent: **Logitech** ■ Pris: **800 kr** ■ **www.logitech.com**
■ ÅF-info: **Logitech, 08-519 920 19**

DET FINNS TRE TYDLIGA FÖRDELAR med den nya QuickSmart 310 webcam från Logitech: Den är liten, enkel att hantera och priset är inte orimligt. Installationen av programvaran är också problemfri och den två meter långa USB-kabeln ger hyfsad frihet för kamerans placering. Bild- och ljudkvalitet är – som väntat av en billig kamera – inte över genomsnittet.

På kamerans baksida sitter två knappar som används för att justera vinkeln och ett litet fönster gör andra inställningar enkla att justera. Du kan köra i två upplösningar och det räcker nog för de flesta amatörerers behov.

Kameran från Logitech är inte direkt lämpad för filminspelningar, men den kan allt som en Internet-amatör kan förvänta sig för 800 kronor. **7**

STABILITET

■ Produkt: **Mouseman Dual Optical** ■ Producent: **Logitech** ■ Pris: **400 kr** ■ **www.logitech.com** ■ ÅF-info: **Logitech, 08-519 920 19**

Vi har jämfört Mouseman och Razer Boomslang. Vilken är bäst?



BRA GREPP
Logitechs nya mus har formen av en bit tvål, men den halkar inte ...

TROTS ATT DET ÄR ALLA MULTIPLAYERS FÖREDRAGNA REDSKAP så finns det en del nackdelar med den ultraprecisa (2000 dpi) Razer Boomslang. Mekaniken i Boomslang är oöverträffad, men den tunga och kantiga designen gör den opraktisk i långa och hårda skottdueller på Nätet.

I jämförelse är Logitech Mouseman utformad som en bit tvål och den har inte tillnärmelsevis lika bra syn (800 dpi). I gengäld har den två optiska sensorer. Så vilket redskap är då bäst? De har båda USB- och PS/2-adapters, även om man helst inte ska använda den sista. Båda kan arbeta med den standardiserade Windows musdrivrutinen, men det är bäst att använda den medföljande programvaran för att alla funktioner ska fungera som det är tänkt. Mouseman är såpass tung att små rörelser blir mycket precisa och den kräver till skillnad från Razer Boomslang inte enorma händer för att ligga väl i handen.

Bland de allra bästa muserna på marknaden. Ett robust verktyg för gamers som spelar mycket.	**8**

MITT PÅ VÄGEN

■ Produkt: **Sidewinder Gamepad USB** ■ Producent: **Microsoft** ■ Pris: **Cirka 350 kr** ■ **www.microsoft.com** ■ ÅF-info: **Microsoft, 08-752 56 00**



SIDEWINDER
Den senaste produkten i den klassiska serien sticker inte ut.

NÄR DEN SVARTA SIDEWINDER-GAMEPADEN KOM för några år sedan firades den stort eftersom den levererade en standard som spelutvecklarna kunde arbeta med. Man installerade bara spelet och så fungerade 90 procent av padens knappar direkt. Men padens största problem har inte lösts med utgivningen av den nya modellen: anslutningar. Sidewinder Gamepad USB borde ha skippat de opålitliga anslutningarna till ljudkortet. Paden saknar också fortfarande en analog joystick eller två, men det är ändå ett solitt verktyg.

Det är fortfarande en bra och solid gamepad, men det är inte mycket nytt under Solen och felen har inte fixats.	**6**

STIL OCH TRICKS

■ Produkt: **PV505** ■ Producent: **CTX** ■ **www.ctxintl.com** ■ Pris: **Cirka 5 500 kr** ■ ÅF-info: **Se URL**

Denna platta TFT-monitor har ett litet specialtrick för alla gamers som måste dela monitor med en grafiker eller journalist. Skärmen kan vridas 90 grader så att den kan visa hela A4-sidor, vilket är mycket relevant när man jobbar med förlagsverksamhet. Samtidigt kan skärmen användas för att spela flera klassiska arkadespel (som *1942*), som bör spelas på "höjden".

För gamers är reaktionstiden (som ska vara extra snabb på TFT-skärmar) mycket attraktiv: 42 frames per second. Priset är dock lite väl högt för gamers.

Denna skärm har både stil, tricks och hög frame rate. Den är dock lite väl dyr för de flesta gamers.	**7**



NYTT TRICK
Skärmen kan roteras 90 grader, vem som nu vill göra det ...



Stoppad produktion för Intel-processorer

Intel har meddelat att de lägger ned tillverkningen av socket-423 1,3 GHz och 1,4 GHz P4-processorer. Intel avbröt ingående order på 1,3 GHz-versionen i början av november och socket-478 Pentium 4-order avbröts inte långt därefter, mer bestämt i början av december. Intel har förklarat sitt beslut med att marknaden snabbare än väntat har börjat att efterfråga snabbare processorer. Info: **http://developer.intel.com**

Nytt samarbete mellan AMD och Microsoft

AMD och Microsoft har planer på att börja samarbeta om marknadsföringen av Athlon XP-processorn och det nya Windows XP-operativsystemet. Enligt AMD ska marknadsföringsplanerna omfatta alla typer av potentiella kunder, från hemanvändare till större företag. Microsoft ska också delta aktivt i AMD:s Tech Tour-show, som är särskilt inriktad mot folk som själva bygger sina system. Info: **www.amd.com**

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM

Skicka frågor om maskinvara till

08-210092@swipnet.se

Dags för en ny processor!

Hej incite! Jag uppgraderade nyligen min dator då de senaste spelen inte fungerade så bra, de hackade helt förfärligt när det var mycket action på skärmen. Jag har en AMD-K6 3D Now! 450 MHz. Nu är problemet det att förbättringen är minimal. Det första jag gjorde var att köpa mer RAM (nu har jag 160 MB RAM) och ett nytt grafikkort, GeForce 2MX. Den enda förändringen var ett försämrat ljud, ett irriterande och skrapande ljud som går mig på nerverna (ljudkortet är standard, Creative Sound Blaster PCI 128). Därefter hämtade jag de senaste drivrutinerna för ljudkortet och hos Nvidia hittade jag Detonator, som jag har hört ska vara bra för spel. Jag har också downloadat NVMax, och i samband med detta hittade jag något märkligt: under "Driver Details" stod det: nvdisp.drv - not found. Är detta en drivrutin jag ska ha och var kan jag isåfall hitta den? Varför saknas den? Kan du säga varför spelen inte fungerar bättre efter min uppgradering? Är det kanske så enkelt att jag behöver köpa en ny processor?

Göran

Hej Göran. Det är nog nödvändigt med en snabbare processor om du vill ha ut mesta möjliga av grafikkortet. Grafikkortet kan inte bearbeta fler data än processorn skickar till det, och en 450 MHz K6 är knappast snabb nog för att köra de senaste spelen optimalt, ofta är den faktiskt helt oanvändbar. Det är tydligt att när det är för mycket action på skärmen så hackar grafiken för att processorn arbetar för fullt med annat än just grafiken. Dina ljudproblem är det svårt att säga något konkret om, men du kan försöka med att flytta ljudkortet till en annan PCI-slot. Kolla om du har de senaste drivrutinerna och kontakta Creative support om du behöver mer hjälp. Vad angår "nvdisp.drv", så är detta drivrutinen till just grafikkortet, och eftersom kortet fungerar så finns den. Du kan eventuellt kontrollera om den ligger i C:\Windows\System-mappen. Om du kan få högre upplösning än 640 x 480 med tusentals färger i Windows så finns drivrutinen på plats. Varför du får meddelandet "nvdisp.drv - not found" vet jag faktiskt inte, men kanske är det en bugg i NVMax.

Vänliga hälsningar
Sverre Pettersen, Bonniers hjälplinje



WOLFENSTEIN KRÄVER POWER Vi rekommenderar en läsare att byta ut sin gamla AMD-K6-processor 450 MHz om han ska ha glädje av kommande actionspel som *RTCW*.

AVSLUTA ONÖDIGA PROGRAM

Hej incite. Jag köpte *Actionspel med Herkules* (ja, flina ni, men det är ett roligt spel), några dagar efter att det släpptes. När jag spelade det för första gången kördes det OK, men nu går det inte att köra längre. På skärmen står det att jag antingen ska sätta i CD:n eller stänga alla andra program. Vad ska jag göra? Kan ni hjälpa mig? Om det kan vara till någon nytta har jag 128 MB RAM, 800 MHz och ett TNT 2 Ultra-grafikkort.

Sven Janson

Hej Sven. Det är ett problem många irriterar sig på, så du är alltså inte ensam. Typiskt beror det på att maskinen är upptagen med andra saker, det är helt enkelt för många program igång samtidigt. Den enkla lösningen är att avsluta alla öppna program (tryck på CTRL+ALT+DEL-knapparna en gång så visas fönstret Stäng program där du kan avsluta alla program utom Explorer och Systray. Du kan också försöka att definiera CD-ROM-enheten permanent om du har flera enheter. Det är viktigt att spelet körs från enheten med den lägsta bokstaven. Gå till Kontrolpanelen, System så hittar du CD-enheten under Enhetshanteraren. Här definierar du enheten specifikt med en bokstav. Starta om maskinen så träder definitionen i kraft. Om du har flera CD-enheter ska detta göras för alla dina enheter. Fler spel är sådana att de gärna vill installeras från till exempel din F-enhet (den första CD-enheten), men om du senare vill spela det igen och dessutom har en E-enhet (den andra CD-enheten), får du tji. Spelet söker efter den första CD-enheten och slutar då när den hittat en på bokstaven E.

Med vänlig hälsning
Peter Laitinen, Bonniers Hotline

HAR DU KÖRT FAST I ETT SPEL? BARA LUGN, KOMPIS, HJÄLPEN ÄR PÅ VÄG!

ZOO TYCOON

Låt lejonen springa runt och skapa kaos i din djurpark och lägg hellre tiden på att kolla in dessa fuskkoder. För att aktivera en kod ska du byta en karaktärs namn till något av följande:

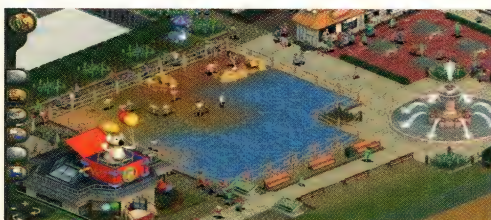
Mr Blue	alla byter till blå skjortor
Mr Blonde	alla byter till gula skjortor
Mr White	alla byter till vita skjortor
Mr Brown	alla byter till bruna skjortor
Mr Orange	alla byter till orange skjortor
Mr Pink	alla byter till rosa skjortor
Alfred H	vita fåglar dyker upp och skrämmer gästerna
Russell C	alla inhägnader faller helt i bitar
Zeta Psi	vissa gäster får gula skjortor och kräks hejdlöst
John Wheeler	få tillgång till alla animal shelters
Hank Howie	få full zoo staff-research

EXTRA

* Kalla en inhägnad för "Microsoft" så får du dubbla donationer
* Ge en gäst namnet "Adam Levesque" så får du full tillgång till animal care-program
* Tryck på Skift + 4 så får du $10.000
* Ge en gäst namnet "Cretaceous Corral" så släpper du ut triceratops
* Kalla en inhägnad för "Xanadu" så får du tillgång till den mytologiska stenbocken

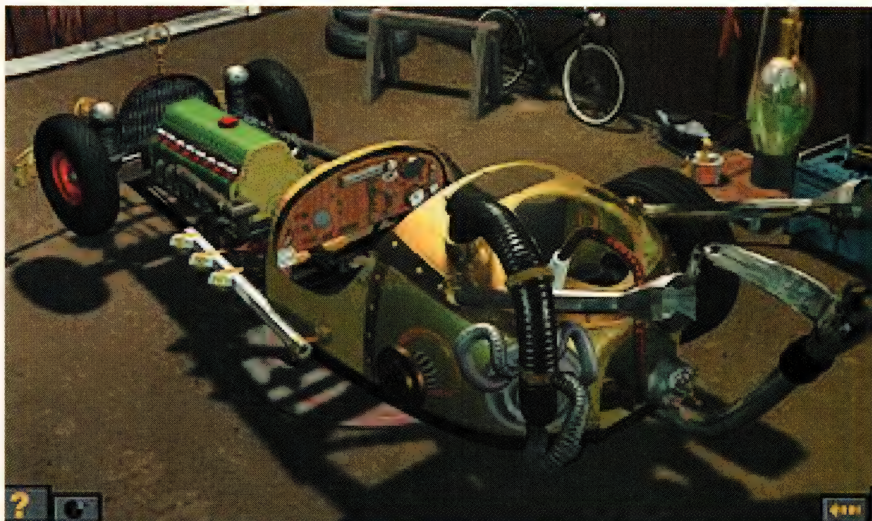


KAOS PÅ ZOO **Det första alla gör i *Zoo Tycoon* är att släppa ut isbjörnar, krokodiler och ormar. För skojs skull.**



FUSKA MED FINANSERNA **Kalla inhägnaden för "Microsoft" så väller donationerna in.**

FLÅKLYPA GRAND PRIX



IL TEMPO GIGANTE **En av uppgifterna i det utmärkta familjespelet *Flåklypa Grand Prix*, som fick ett bra betyg av oss, är att bygga superbilen Il Tempo Gigante.**

* Du kan var som helst i spelet skriva ZOOMIN för att zooma in på markörens position. Skriv ZOOMOUT för att komma tillbaka.

Skriv en av koderna medan du spelar:

RACE_CHEAT_ZOOMIN SARA	Zooma in på action
RACE_CHEAT_ZOOMOUT CHRIS	Zooma ut igen
RACE_CHEAT_WHEEL ERIK	Visa en ratt på skärmen
RACE_CHEAT_NOWHEEL TORUNN	Ratten försvinner igen
RACE_CHEAT_MONSTER MONSTERTRUCK	Kör med vansinnigt stora bilar
RACE_CHEAT_MICRO MICROMACHINES	Kör med minibilar

MONOPOLY TYCOON

Köp av billiga marker och egendomar är nyckeln till framgång i *Monopoly Tycoon*. Det finns en fint som gör det möjligt att lägga vantarna på utmärkta egendomar utan att behöva punga ut med stora pengar: Starta en auktion och spara spelet när du kommer till auktionsskärmen. Avsluta och ladda in spelet igen. Nästan varje gång du gör detta kommer dina datorstyrda motståndare att bestämma sig för att marken ändå inte är något för dem, vilket gör att du kan köpa den till ett mycket rimligt pris.



FUSKA MED AUKTION **Genom att använda vår oetiska fuskauktion får du allt du vill urbilligt.**

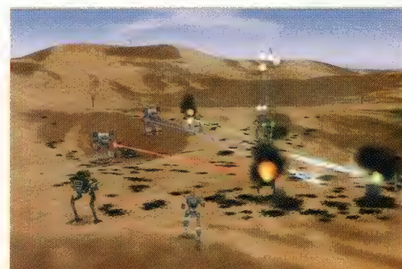
MATT HOFMAN'S PRO BMX

Pausa spelet, håll ned SKIFT och skriv någon av koderna:

S66S	få feta däck
4AWD	perfekt balans
4W62	8 extra minuter
648W	lås upp burnside
648A	lås upp skola
648D	lås upp lager
648S	lås upp Granny
AS86WA84	full special
466WSS	multiplicera scoren med 10

MECHCOMMANDER 2

Skriv FREEBIRTHTOAD som ditt namn så får du tillgång till alla levels.



FIFA 2002

FIFA går in i säsongen 2002 med några fundamentala ändringar på programmet. Läs våra tips så ligger du ett steg före dina vänner redan innan ni börjar.

KICK OFF

FIFA-serien har inte ändrat sig mycket de senaste åren, men den nya version är en utmaning även för härdade spelare. Det är därför nödvändigt att du tränar lite innan du går ut på planen för en viktig match mot en av dina vänner. Välj Manchester United eller det franska landslaget och spela några matcher mot ett bottenlag. Du ska också se till att ändra gamepad-knapparnas funktioner. Det är viktigt att ha sina favoritfinter liggande på några knappar där de inte är svåra att nå när man hela tiden har ett finger på sprintknappen.

Bygg upp spelet bakifrån

Använd bara långa utsparkar från målvakten när du håller på att förlora och vill sparka bollen över mittlinjen, eller när du är under hård press. Problemet är att det bara är 50 % chans att en av dina egna spelare får bollen. Du bör därför spela kort till en försvarare och bygga upp spelet. Enklaste sättet att nå motståndarens straffområde är därefter att spela upp där han har minst folk genom ett samspel mellan en back, en mittfältare och en snabb ytter. Låt målvakten spela fram bollen med fötterna, det är mer exakt än att kasta. Mot ett starkt lag bör du ibland använda långa sparkar och speciellt taktiken counter-attack.



FRAM OCH TILLBAKA Du bör ofta försöka dig på väggspel utanför straffområdet. Det förvirrar försvararna och ger ofta ett rent skott på mål.

Hur gör jag för att erövra bollen?

Med en vanlig tackling måste du reagera snabbt för att erövra bollen. Du bör tackla framifrån, eftersom det har blivit svårare att tackla rent från sidan eller bakifrån. De aggressiva tacklingarna ska bara användas i nödlägen, för domarna har blivit mycket strängare. En annan nackdel med de aggressiva tacklingarna är att din spelare tar längre tid på sig att komma på fötter igen, och då är motståndaren långt borta med bollen.

Hur gör jag enklast mål?

Snabba kantspelare är fortfarande den bästa konservöppnaren mot ett kompakt försvar, men det har tillkommit fler möjligheter i uppbyggnaden av anfallen i *FIFA 2002*. Kantspelarnas inlägg resulterar inte längre automatiskt i nickmål. Inlägget ska komma från kanten av straffområdet, och anfallaren måste vara mycket bra på att nicka om man ska ha framgång med det gamla receptet. Du bör undvika att använda sprintknappen hela tiden, för det sliter hårt på spelarna. Om en spelare visar trötthetstecken bör han bytas ut.

Den nya vägen till framgång

Försvararnas kvaliteter i huvudspelet har blivit uppgraderad, så det är svårare att göra mål på nick efter inlägg från kanten. Men det finns fortfarande några "gyllene" sätt att nå fram till målchanser. En lång passning från mitten av planen ut mot kanten – eller en passning över hela banans bredd – är ett bra sätt att öppna upp spelet på. Du bör ha två anfallare på plan som kan ta ned en passning från kanten på bröstet, vända runt och skjuta. Det fungerar ofta, om du skjuter med precision. Det har blivit svårare att dribbla av en försvarare utanför straffområdet, så därför är det ofta farligast för motståndaren om man försöker sig på några snabba kortpassningar som kan ge en anfallare fritt skottfält. Korta passningar in bakom försvaret är ofta bättre än långa passningar in i straffområdet, eftersom försvararna som sagt har blivit mycket starkare i luften. Korta passningar längs med straffområdet eller snett bakåt och ett skott på



1, 2 ELLER 3 ... Vid en hörna ska bollen hållas långt från målvakten så att man får chans att göra mål.



KAPNING Tacklingar bakifrån är bara för nödsituationer. Domarna är mycket förtjusta i de röda korten.



HUVUDSPEL Det har blivit svårare att göra mål på nick efter hörna, men det går fortfarande att göra.



FRISPARK En kort passning och ett skott är att föredra. Direktskott kräver mycket träning.



TRICK Om du kan träffa en anfallare på kanten av målområdet kan han ofta göra mål, för målvakten går inte ut och boxar bort.



SPELVÄNDNING En passning tvärs över planen kan ofta få försvaret ur balans.



FRISPELNING Du kan se var dina anfallare kommer att springa, så frispelningar har blivit vanligare.

mål vid första bollkontakt ger flest mål. Om en spelare står precis framför målvakten är det ofta en bra idé att spela bollen på fötterna på honom, så att han med bara ett tillslag kan spela bollen under den framstormande målvakten. Du ska använda de streckade linjerna i gräset som visar var en anfallare kommer att springa, men det fungerar inte alltid när det är många försvarare runt anfallaren.

Tappa bollen plötsligt

Det är vanligare med plötsliga fel och bollförluster nu än i tidigare versioner, så det kan löna sig att hela tiden leta efter öppningar i motståndarens spel, även när han har bollen. Du kan ofta ta bollen i fördelaktig position, speciellt målvakterna släpper ifrån sig många lösa bollar.

Hur försvarar jag mig på bästa sätt?

Pressure-knappen är som vanligt ganska effektiv för att sätta motståndarnas bollhållare under press, men akta dig för långpassningar till kanterna, för ofta kommer dina backar att "glömma" att markera för att sätta press högt upp på plan. Så "pressure" är bara en god idé när man måste få tag på bollen blixtsnabbt. I försvaret ska du spela "contain" det mesta av tiden, men du bör kanske växla till "withdrawn" när du ska försvara en ledning i en tät match. När motståndaren har frispark bör du ta kontroll över en spelare som inte står i muren och ställa honom vid sidan av muren, så att det blir svårare att skruva in bollen i straffområdet eller direkt i mål. Vid hörnor bör du placera din spelare vid en av stolparna om motståndaren har spelare där, annars står han bäst mitt i straffområdet, alltså vid straffpunkten.

Fasta situationer

För varje ny FIFA-version blir det svårare att göra mål på fasta situationer. Hörnor är inte lika bra som i *FIFA 2001*. Du bör antingen spela hårt längs marken eller långt och högt. Passningar in i straffområdet eller bakåt ger möjlighet att spela bollen ett par gånger, och ofta kommer en anfallare fri. Mål direkt på frispark kräver mycket övning för att lyckas.

Den idealiska uppställningen

Du bör naturligtvis anpassa din uppställning efter dina spelares kvaliteter. Men generellt sett är en inte allt för offensiv 4-3-3-uppställning ofta bra. Dina centrala försvarare ska stå lite längre tillbaka än dina ytterbackar, men undvik att dina två ytterbackar står för långt fram på planen så att motståndaren kan spela långa bollar ned längs sidolinjen till sina snabba kantspelare. Låt en mittfältare spela precis framför försvaret och dra ut en av dina anfallare mot kanten, så att de kan ta mot långa passningar upp längs sidlinjen. Om du håller på att förlora bör du spela 3-4-3, som lämpar sig bra för snabba anfall. Spela med en sweeper bakom de två mittbackarna. Dina kantspelare bör jobba både framåt och bakåt, så de bör ha bra snabbhet och god kondition. Hela laget bör pressa framåt, och du ska använda pressure-knappen för att snabbt få fatt på bollen. Du bör alltid anpassa dig lite efter motståndaren. Om han t ex bara spelar med en anfallare på topp är det inte nödvändigt med fyra försvarsspelare.

Hur bevakar jag en ledning?

Om du leder kan du växla till 5-4-1 och counter-attack. Du bör spela med en sweeper bakom försvaret och snabba wingbacks som kan vända försvar till anfall. Undvik att dra tillbaka laget för långt. Din ensamma anfallare ska vara mycket snabb så att han kan hinna upp långa passningar. Det är en tröttsam taktik, så du bör välja den först i mitten av andra halvlek om du är under press och har en liten ledning. Du kan också använda denna taktik mot svagare lag för att på så sätt locka dem långt upp på plan och slå till med dina snabbaste spelare.

Hur förstärker jag laget?

Om du ska spela en hel säsong kan du använda dig av manager-funktionen. Om du gärna vill förstärka laget bör du lägga pengar på de lite mindre kända namnen. Luis Figo kostar över 27 miljoner pund, och det är det inte många som har råd med. Sök i stället efter snabba spelare i de mindre klubbarna. Om du absolut *måste* ha Zidane, så får du försöka sälja några reservspelare. Om du vill skapa ett helt eget lag så behöver du inte tänka på pengarna alls.



AKROBATIK Med ett dubbelklick kan du göra spektakulära saker, om du inte lurar dig själv i stället.

ALIENS VS PREDATOR 2

Har du gått vilse i mörkret och behöver hjälp? Bara lugn, vi har samlat en rad goda råd till var och en av de tre karaktärstyperna så att du kan slippa levande ur helvetets förgård.

MARINE

Ska jag gå eller springa?
Slå på auto-run-funktionen när du ska undgå aliens, men smyg dig fram när du är nära stridsroboten.

Hur gör jag för att döda aliens utan att skada mig själv?
En programmeringsmiss i spelet gör det möjligt att gå lös med din kniv mot anfallande aliens, även om de står på andra sidan av en stängd dörr. Då kan deras syrablod inte träffa dig.

Hur försvarar jag mig mot hoppanfall?
Spring baklänges medan du tittar rakt mot fienden, sikta mitt i dess bröst och skjut. Kommer du för långt bort flyger den i halsen på dig. Sicksacka åt höger och vänster för att undvika hoppanfallet.

Var kan jag hitta användbara föremål?
Det finns massor av användbara godsaker som ligger spridda på marken, och ännu fler som är gömda i diverse lådor och smårum. Låd ditt sikte glida systematiskt över väggarna, så visar den dig var det kanske kan finnas något att plocka upp.

Ska jag alltid använda medicinpaketen med det samma?
Nej, lägg i stället märke till var de finns, så att du kan återvända och få ett välbehövlig boost när din energi är i botten.

Vad gör jag med hålen i golvet?
Använd dem försiktigt, eftersom du ofta kommer att stöta in i väntande aliens på den andra sidan. Använd flares och lyktor för att kontrollera den nedre våningen innan du hoppar genom hålet.

Hur klarar jag av vakterna?
Sikta alltid mot deras huvuden. I motsats till de många aliens är vakterna ganska långsamma, så en eller två träffar i huvudet ska räcka.



KROPPS-KONTAKT Det effektivaste sättet att döda aliens är att träffa dem mitt i bröstet.

Hur ska jag kunna skydda mig mot anfall bakifrån?
Eftersom din rörelsesensor bara registrerar det som utspelas framför dig måste du hela tiden vända dig om för att kontrollera omgivningarna. Lägg också märke till att musiken ändras när det finns fiender i närheten.

Jag är omringad! Vad gör jag?
Om två aliens anfaller springer du förbi den ena så att de hamnar på samma sida om dig. Vid större grupper gäller det att hålla sig i rörelse konstant.

Slutmotståndare: Stridsroboten och drottningen
Ta raketgeväret. Det finns massor av extra raketer längre fram. När roboten åker upp i hissen springer du till stegen och klättrar upp. På nästa våning stannar du vid stegen och avfyrar raketer mot roboten under dig. Se till att hålla dig nästan rakt över roboten. Om vinkeln är spetsig nog kan den inte träffa dig. Fortsätt till drottningens hall. Välj gatling-kanonen och spring baklänges medan du skjuter på drottningen tills hon tillkallar förstärkningar. Välj nu pulse-rifle och skjut de två aliens som kommer ovanifrån. Använd åter gatling-kanonen mot drottningen och fortsätt på det viset tills hon är död.

ALIEN

Var ska jag anfalla motståndarna?
Underkroppen (du får ingen hälsobonus för att hugga huvudet av fienden). Använd svansen mot marininfanteristerna. Sikta sedan mot hans huvud tills du kan se din inre tanduppsättning och bit till!

Hur kommer jag förbi kanonerna?
Kanonerna aktiveras när något rör vid golvet eller när en ljuskontakt aktiveras. Spring därför längs taket för att komma


I SKYDD AV MÖRKRET Använd det röda seendet för att hitta aliens som gömmer sig i mörkret, medan det blå seendet är bättre mot vanliga soldater.



UPP MOT VÄGGEN Kom ihåg att din rörelsesensor bara visar de motståndare som befinner sig framför dig, så se dig omkring med jämna mellanrum.


HUVUDLÖST När du kommer in i ett rum fyllt med motståndare så hoppar du fram mot den första och använder dina klor för att utplåna resten.



DROTTNINGMORD Var förberedd på en våldsam strid mot drottningen. Håll ett öga på hennes undersåtar.



DÖD OCH BORTA Gå nära inpå när du använder din pumpgun, även om det går ut över dina tidigare kollegor.

förbi. Tripod-kanoner känner av rörelser, så dem är det bara att anfalla direkt.

Ska jag anfalla alla jag möter?
Smyg dig förbi några av motståndarna för att spara energi. I tungt bevakade områden måste du ibland hitta alternativa vägar. Titta i mörka hörn efter små gångar och ventilationskanaler, och använd dem som flyktväg.

Hur gör jag när jag möter flera motståndare samtidigt?
Om du står inför två soldater hoppar du på den förste och använder dina klor på hans kamrat.

Vad är hoppanfallet mer bra för?
Dina klor är bara användbara i närstrid, så hoppa fram för att utmanövrera de tungt beväpnade soldaterna. Hoppa förbi dem som du ska spara till senare som tilltugg och använd också hoppanfallet för att komma undan större grupper av soldater.

Hur ska jag klara av grupper av fiender?
Leta efter en låda eller ett mörkt hörn att gömma dig i. Låt fienden få en liten glimt av dig och anfall sedan när de närmar sig.

Var finns utgången?
De flesta passager är ganska väl gömda. Byt till din alternativa syn med jämna mellanrum, och försök att peta på allt som liknar kontrollpaneler. På så vis kan du aktivera både kanonställningar, fläktar och låsta dörrar.

Vad kan forskarna användas till?
Forskarna är vandrande energipaket för utsvultna aliens. Bit bar huvudet av dem när din energi är helt i botten, och spara dem annars till senare när du har användning för en boost.

Motståndare: Predator
Kryp så snabbt som möjligt längs med taket till den motsatta sidan av rummet. Använd ett hoppanfall mot ryggen av predatorn och dra dig därefter tillbaka direkt. Upprepa detta tills ett ljus dyker upp på predatorns huvud. Bit till! När han faller till marken hör du ett ljud som signalerar att självförstöringsmekanismen har startats. Kryp snabbt upp på väggen igen och spring tillbaka till den passage som du använde för att komma in i rummet. Efter explosionen återvänder du till rummet och fortsätter framåt.

Slutmotståndare: Predator-duo och professor Yutani
Du står inför två predators. Gör som vid den första du mötte. När det är avklarat springer du tillbaka dit du kom ifrån och förstör kontrollpanelen som styr navigationsljusen på landningsbanan. Gå tillbaka till landningsbanan och ta kål på forskaren, vilket är ganska enkelt.

PREDATOR

Hur kommer jag fram till utgången?
Predatorn kan inte klättra på väggar, så du måste ta omvägar till utgångarna. Ofta måste du klättra för att hitta vägen (svårt att bemästra). Kortslut också kontakter (några är ganska svåra att hitta) för att öppna dörrarna på de senare banorna.

Vilka seenden ska jag använda där?
Rött framhäver aliens och blått framhäver värmekällor (människor), medan vitt framhäver metalliska föremål som t ex kanoner och spjut (människor är helt osynliga med detta seende).

Varför blir jag plötsligt synlig?
Vissa vapen avaktiverar osynligheten. Använd därför t ex din harpun när du befinner dig mitt i fiendeflocken. Undvik också av uppenbara orsaker att göra ringar i vattnet.

Varför träffar jag inte något?
Harpunen har lång räckvidd, men är värdelös när fienden är rakt framför dig. Här bör du i stället använda dina klor för att flå din stackars motståndare.

Finns det olika typer av fiender?
Ja, vakterna har hjälmar och standardvapen. Skalliga vakter är extremt farliga och motsvarar de enorma preatorianer som finns hos alien-rasen, som är mycket mer slagkraftiga än en vanlig alien.

Hur besegrar jag tuffare motståndare?
Håll dig på avstånd och anfall ljudlöst. Försök också att hitta en plats där dina motståndare inte kan nå dig. Använd små snabba anfall med din kastskiva. När du trycker på "F" efter kastet kommer din skiva tillbaka till dig. Tryck på "F" igen om det inte lyckas första gången. Upprepa detta tills fienderna är döda.

När dyker motståndarna upp?
Kontakter och ihopsamlade vapen drar till sig soldater.

Ska jag ladda upp plasmakanonen?
Ladda bara upp den när du slåss mot en fiende som är långt borta. När du möter små, snabba motståndare som t ex de vanliga aliens bör du avfyra enkelskott. Om du missar med en ordentlig laddning förlorar du för mycket tid.

Vad ska jag göra när jag råkar på ett slagsmål?
Låt bara aliens och soldater slåss inbördes. Ju längre det varar, desto färre motståndare behöver du själv möta efteråt.

När ska jag använda nätet?
Nätet fångar motståndarna ett kort tag, men använd det bara i strid när du har behov av ny energi.

Slutmotståndare: Drottningen och general Rykov
Drottningen är långsam, så du kan lätt springa ifrån henne. Använd plasmakanonen och spring baklänges. När kanonen får slut på energi använder du harpunen i stället. Ladda upp din energi och kontrollera hälsan innan du går vidare till general Rykov, som finns inne i en tungt beväpnad stridsrobot. Det farligaste vapnet är raketgeväret. Göm dig bakom pelarna och undvik raketerna. Använd EMP-granaterna för att döda generalen.

HAR DU NÅGOT ATT SÄGA, så säg det här

Korsord

Jag har precis kommit hem efter 5 dagar på sjukhuset. Och vad kan man då göra när man ligger där ... läsa incite PC Games och lösa korsord. Och när jag satt där och tuggade på pennan slogs jag av en snilleblixt: Vad sägs om att kombinera de två sakerna och göra ett korsord om spel?

Søren Rasbøl
Fredericia, Danmark

Nej du, vi gör en speltidning. Men krya på dig hälsar redaktionen.

Diablo-trainer

Jag har letat över hela internet efter en *Diablo 2: Lord of Destruction*-trainer, men har inte hittat någon. Så jag undrar om ni vet någonstans på Internet där den finns?

Philip
Sverige

Den finns bl a på **www.geocities.com/vanyel-loa/Horadric_cube/d2cube.html**



MÅNADENS BABE I BREVLÅDAN är Lula, vars senaste spel vi gav en etta i betyg.

7 frågor

1. Jag funderar på om det är svårt att göra en PC-tidning?
2. Är det svårt att få sponsorer?
3. Jag har klarat av Half-life Blue Shift. Kan ni skicka mig lite fuskkoder?
4. Kan ni ta med Windows XP i hardware?
5. Är GeForce3 mycket bra?
6. Var får ni alla era priser ifrån?
7. Den här tidningen är skitbra, ni borde ha det som det är nu, fast med lite fler recensioner!

Sir Killer
Norge

1. Mycket svårt. Och dyrt. Nu har förbanne mig de anställda börjat kräva lön också.
2. Inte till en så bra tidning som vår.
3. Kolla **www.gamesdomain.com/cheats/6690.html**
4. Läs om XP i den här tidningen.
5. Jämfört med en Porsche 911 eller 30 dagars semester på Maldiverna står det sig ju självklart slätt, men när det gäller 3D-kort så är det riktigt bra.
6. Från speldistributörer, utvecklare och hardware-tillverkare.
7. Det ska finnas något för alla smaker i incite. Men vi har väl mer än nog med recensioner, eller?

Need for Speed

Kommer det ett nytt *Need for Speed 4*?

Peder
Oslo, Norge

Need for Speed-fans törstar efter ett nytt spel i serien. Det senaste var nummer 5 med undertiteln *Porsche 2000*, som utkom i mars 2000, så det är på tiden att EA tar sig i kragen. Det arbetas för tillfället på en PlayStation 2-version av trean i serien, *Hot Pursuit* (det första spelet där polisen fanns med). *Hot Pursuit 2* ska ha bilar från bl a Lamborghini, men kommer inte till PC. Blä.



HOT PURSUIT 2 släpps tyvärr bara för PlayStation 2. Vilken skandal!

Medal of Honour

Jag har hört av en kompis att ni inte la in *Return to Castle Wolfenstein*-multiplayer-demot på CD:n för att ni inte hade tillstånd av tillverkarna. Men ni MÅSTE skaffa ett tillstånd till multiplayer-demot på *Medal of Honour* som kommer i jul. SNÄLLA SKAFFA DET för MOH är ett av världens sju underverk.

Viktor
Sverige

Den sista tiden har det varit möjligt att delta i en offentlig test av multiplayer-delen av *Return to Castle Wolfenstein* på Internet. Ingen tryckt tidning i hela världen har fått tillåtelse att ta med testen på CD, men vi tar med det kommande officiella *Wolfenstein*-demot så fort vi kan. Detsamma gäller ett kommande *Medal of Honour*-demo.



MEDAL OF HONOUR och *Return to Castle Wolfenstein* ger alla action-gamers en fantastisk start på 2002.

36 spelare???

Jag ska först börja med att jag fann ett litet fel i er artikel om Ghost Recon. I "statistik" skrev ni bland annat "upp till 36 spelare." Men det är ju inte mycket att säga om.

Nu ska jag först säga att taktisk action är den bästa genren för de som föredrar realism framför stenhård action. Jag förstår inte vad som är så roligt med att sitta och skjuta vilt på en massa aliens som är fullproppade med blod i en massa färger ... Tävlingarna är en bra idé så läsarna får chans att vinna lite utrustning. Men det är ett minus med tävlingen, tycker jag. Jag vet att det är många som inte ens köper tidningen som är med i tävlingen, eftersom de har kompisar som köper tidningen och sedan kopierar kupongen. Jag tycker att tävlingarna bara borde gälla för prenume-

ranter, så att de som egentligen "förtjänar" priserna ska få dem.

Tommy Planterhaug
Evenskjer, Norge

Upp till 36 spelare kan spela *Ghost Recon* i multiplayer via nätverk eller Internet. Vi tycker att det är en utmärkt feature.

Alla våra läsare får vara med i våra tävlingar, vi gör ingen skillnad på de som köper lösnummer och de som prenumererar.

månadens brev

Ska jag byta kön eller vadå?

Jag köpte i går det senaste numret av tidningen och när jag kom till sista sidan märkte jag att ni hade dragit vinnaren av en Dell-PC plus lite priser till de som inte lyckades vinna tävlingen. Det som gjorde mig lite fundersam är att det inte var några TJEJER som hade vunnit något! Jag tvivlar på att det bara är killar som läser er tidning, tjejer gillar också dataspel (fråga bara mig).

Jag tycker att det är anmärkningsvärt att det bara är killar. Har ni någon förklaring på detta och är det någon mening att jag är med i den nya tävlingen som ni har nu? Bör jag kanske byta kön för att ha någon vinstchans???

PS! (Jag har varit med på alla era tävlingar och aldrig vunnit något!

Elisabeth Vik
Norge

Vi vill gärna få det sagt att vi inte har något emot tjejer här på redaktionen. Tvärtemot. Men det är så att cirka 95 procent av våra läsare är killar och män. Statistiskt är det därför inte så konstigt om de flesta vinnare av våra tävlingar råkar vara av hankön. Det är vår redaktionssekreterare Julie som drar lott bland de inskickade kupongerna till våra tävlingar och hon favoriserar inget av könen.

Vi skulle självklart vilja se ett bredare intresse för tidningen från tjejer och damer, för vi vet ju att många av er är intresserade av datorspel. Nu får du en joystick eller gamepad från Thrustmaster, och så har vi väl en bra ambassadör i dig?

Crack-definition

Jag läser i 12\2002 att stackars Harald ställer en oskyldig fråga, nämligen vad en crack är, och att ni svarar fel! En crack är en modifierad EXE-fil som gör det möjligt att spela ett spel utan CD (också ett kopierat spel, alltså inte helt fel). Tack i övrigt för en suverän tidning, särskilt baben i brevlådan!

Marton
Norge

Counter-Strike single player?

1. Jag har hört att det skulle komma ett *Counter-Strike* single player-spel 2002. Stämmer det?
2. Jag har just varit ute och spenderat mina pengar på *Civilization 3*. Spelet är riktigt bra, men jag saknar en multiplayer-funktion så att jag kan spela mot några av mina vänner. Kommer det en patch med multiplayer?
3. Har ni hört mer om Halo? Kommder det till PC och blir det under detta århundrade?

René Pihl
Danmark

1. Det stämmer! *Counter-Strike: Condition Zero* är namnet på ett singleplayer-spel som är klart i början av 2002. Det får 30-40 uppdrag och minst 16 kartor och det finns nya platser, vapen och grafiska effekter. Enligt planerna blir det också möjligt att spela de nya kartorna som multiplayer, så *Condition Zero* blir godis för alla *C-S*-fans. Vi återkommer.
2. Enligt Firaxis, som utvecklat *Civ 3*, arbetas det på en multiplayer-patch. Det finns ännu inget officiellt datum, men häng med i spelets forum på **www.civ3.com**
3: Jo, *Halo* kommer också till PC. Det har nyligen ännu en gång bekräftats av producenterna från Bungie, som dock också kunde berätta att programmerarna efter det hårda arbetet med Xbox-versionen ska på en välförtjänt semester innan man kan göra PC-versionen klar.



CONDITION ZERO är en single player-version av Counter-Strike. Det produceras av Valve Software som också har gjort *Half-Life*.

Vinn **hardware**

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr

FIRESTORM DUAL ANALOG 2





TOP GUN FOX 2 PRO USB





"Det är ju det som gör spelet så coolt: Det liknar verklig-heten."

Var är 4-4-1-1?

Jag läste er guide till Championship Manager 01/02 och blev djupt besviken över att 4-4-1-1 taktiken inte nämndes Den har kanske inte fungerat så bra för Man U den här säsongen, men taktiken gav mig 12 raka ligamästerskap och 6 raka Champions League-mästerskap med Glasgow Rangers. Ville bara påminna om det.

Sondre
Norge

Det finns ju hundratals olika taktiker som kan användas i Championship Manager och vi hade inte plats för dem alla i vår artikel.

De flesta spelare har ett bestämt favoritsystem, men när allt kommer omkring så handlar det ju om att spela med det spelsystem som passar för spelarnas kvaliteter. Det är ju det som gör spelet så coolt: Det liknar verkligheten.

En lycklig läsare

Jag är fan av allt som hör medeltiden till. Jag spelar *Everquest, Stronghold* och ett *Knights and Merchants*-demo från 1999. Vet ni var jag kan hitta en fullversion av *Knights and Merchants*?

Lars-Henrik
Norge

Där har du tur: Nästa månad får du rollspelet *Knights and Merchants* som fullversion i incite PC Games. Det är ett spännande och utmanande rollspel.

Torbens nya 3D-kort

Varför får Torben Larsen ett Hitman-spel när han klagar? Nu blir jag jävligt sur. YA HA JUST LOST A CUSTOMER! kanske om ni inte gör något åt det här nu.

Bo Aleksander
Norge

Vem av er i redaktionen är det som är så elaka mot Torben? Han som ni mobbade i en av era tidigare nummer. Eller är ni flera som håller på med det?

Erling Fasting
Norge

Torben tiggde om att få ett 3D-kort och för att slippa tiggerier om hardware så straffade vi honom genom att ge honom *Hitman*, ett spel som inte kan köras utan 3D-kort. Det handlade alltså om en pik – inte en vänlig gest. Såna är vi på Brevlådan i incite PC Games ...

Du är en död man

Jag har bredband och kan downloada spel med 384 kb/sek!! En kompis till mig och jag har downloadat spelet *Empire Earth* och har gjort 10 kopior.

Det funkade för 9 av kopiorna men INTE min - typiskt. Jag har 3 datorer där hemma så jag provade det på alla (de har alla olika hardware). Men det funkade inte på någon, på 2 slutade det automatiskt när Sierra-logon visades. På den tredje kom jag till startvideon där det klickade till och jag fick följande felmeddelande:

TITLE= Microsoft Visual C++ Runtime Libary Runtime error!
Program: E:\Empire Earth\Empire Earth.exe
This application has requested the runtime to terminate it in an unusual way.
Please contact the application's support team for more information.

Jag har frågat alla jag vet, utom er, så därför undrar jag om ni kan berätta vad som är fel. Jag har provat allt, både Windows XP Professional och Windows 98. Har provat bägge, bägge får samma fel ...

Thomas
Norge

För det första är det olagligt att sprida piratkopior av datorspel på Internet om det inte handlar om demos eller tydligt är angivet att spelet är fritt tillgängligt (freeware).

För det andra är det olagligt att bränna datorspel och distribuera, och det är något som det slås ned allt hårdare på. Särskilt graverande är det om du tar pengar för det, men du kan straffas även om du bara ger en CD till en av dina kompisar. På polisens IT-avdelning säger man att polisen enbart tar fall med hembrända spel om det handlar om "kommersiellt utnyttjande," alltså att du tjänar pengar på det, men det betyder inte att du kan slappna av.

Spelbranschen har nu gått ihop med mediadistributörer och bildat Antipiratbyrån som ska motverka piratverksamhet - och redan tidigare hade BSA - Business Software Alliance - en mycket stor flock advokater som inget hellre vill än att klämma åt alla som fuskar med att bränna program som de inte har rätt till. För inte så länge sedan var det en svensk piratkopierare som dömdes till både fängelse och stora böter för att ha sålt hembrända spel och program. Det kan bli du som åker dit nästa gång.

Vi trycker inte ditt namn eller din e-postadress i tidningen, men om vi hade gjort det skulle du vara en död man nu.

Svenskt tåg i Train Simulator

När kommer alla downloading-grejerna till Train Simulator, typ X2000 och sånt?

Nikodemus
Sverige

Spelets svenska fanklubb möts på **http://msts.e-buzz.net/forum/**. Här hittade vi X2000-tåget som har utvecklats av entusiasten Pson. Hans hemsida hittar du på **http://w1.132.telia.com/~u13210856/**

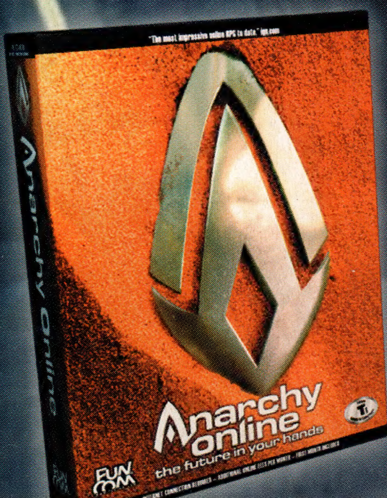


MICROSOFT TRAIN SIMULATOR har en växande fanskara överallt i världen. Det svenska X2000-tåget på bilden har skapats av en svensk fan.

tävling

OBS: Vinnarna av den stora **FÖDELSEDAGSTÄVLINGEN** offentliggörs nästa månad!

VINN
Anarchy Online



Spel
T-Shirts
Posters

SVARA PÅ FRÅGAN OCH VINN ANARCHY ONLINE-PRISER:

Vilken genre är Anarchy Online?

A) Fantasy

B) Science-Fiction

C) Adventure

SÅ HÄR DELTAR DU:

Skicka ett e-mail till:
(glöm inte att skriva ditt namn och din adress så att vi kan skicka priset till dig)

pcgames@intertec.se
med ärenderaden:
Anarchy-tävling

SPELA ANARCHY ONLINE GRATIS I 7 DAGAR!

Möt tusentals andra i världens största virtuella värld!

- Utforska livet 30 000 år in i framtiden!
- Besök stora städer, våga dig ut i farliga ökenlandskap, se solarna gå ned över kullarna!
- Skapa en unik karaktär, med egna kläder och utrustning!
- Chatta med andra och skaffa dig vänner eller fiender!
- Eller provkör ett rymdskepp.

Det mesta är möjligt i framtiden!

Testa spelet i 7 dagar, använd följande adress:

http://www.anarchy-online.com/free/incitepcgames/

incite PC Games
Chefredaktör: Søren Prien
Redaktörer: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games utges av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset 59:50 kr gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland

nästa nummer

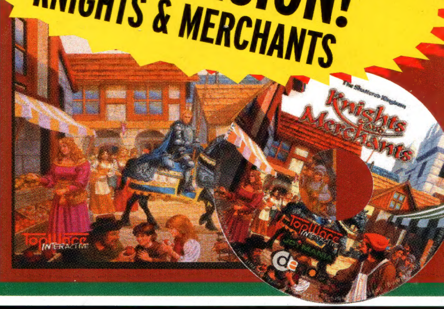
AVSLÖJANDE

HITMAN 2

Hitman blir tvungen att ge upp sin förtidspension och måste plocka ned vapnen från spiselkransen. Vi avslöjar hur det kommer att gå!



EXTRA I NÄSTA TIDNING
FULLVERSION!
KNIGHTS & MERCHANTS



RECENSION

COMMAND & CONQUER RENEGADE



JA, JA, VI HAR TIDIGARE LOVAT EN RECENSION OCH DET ÄR SKANDAL ATT VI INTE HAR HAFT MED DEN NÄR VI HAR LOVAT DET. MEN NU KOMMER DEN ALLTSÅ. RECENSIONEN AV C&C: RENEGADE. DET ÄR DET INGEN TVEKAN OM. DEN KOMMER NÄSTA MÅNAD. LITA PÅ DET.

TIPS FÖR

Return to Castle
Wolfenstein



ALLT OM TRIMNING AV

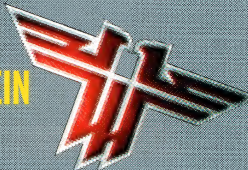
Aliens vs. Predator 2



FINNS PÅ CD:N

UNDER DE KOMMANDE MÅNADERNA KAN DU SE FRAM EMOT TRE MEGADEMOS. VI LOVAR ATT HA MED DEM SÅ FORT VI KAN. VI TALAR OM:

* RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
* C&C RENEGADE
* MEDAL OF HONOUR



STOR SPECIALARTIKEL

HARDWARE:
VAD SKA DU KÖPA? Vi analyserar de bästa nyheterna, de bästa köpen och de bästa buden på bl a gamepads, joystickar, skärmar och CD-enheter i butikerna just nu.

CD-enheter



Skärmar



Joystickar



Gamepads





Cossacks

The Art of War







Den officiella expansionen till världssuccén "Cossacks – European Wars"!

Här väntar dig nya uppdrag och omfångsrika nya kampanjer med inställbara svårighetsgrader. I multiplayerdelen kan du nu kämpa om topplaceringar på den nya världsrankingslistan. Du kan nu utnyttja de många nya snabbstartsmöjligheterna, t.ex. start med storarmé, blockhus, fredstid m.m.

Nya skepp, nya nationer, en mapeditor och möjligheten att starta allianser med datorn, byta resurser, konfigurera och bestämma spelets startläge, allt detta gör Cossacks till en helt ny spelupplevelse.



- 5 nya kampanjer (med sammanlagt 30 nya uppdrag): Preussen, Österike, Sachsen, Algeriet och Polen.
- Nya, stora kartområden med blandad terräng
- 2 nya nationer (Bayern och Danmark)
- 6 nya skepp
- 6 nya singleuppdrag
- 6 nya historiska slag
- 4 valfria svårighetsgrader
- Nytt multiplayerspel: "Områdeserövring"
- Order kan ges i pause-mode
- Nya order: Bevakning, patrullering, indirekt avfyrning för kanoner
- En virtuell kamera filmar spelet
- Förbättrad AI (arbetare bemannar automatisk gruvor), förbättrad styrning
- Mapeditor
- Globalt rankingssystem (världsrankinglista)
- Allianser med datorstyrda nationer
- Upp til 16 ggr större kartor
- Omfångsrik manual





Officiell expansion till vinnaren av Golden Computer 2001; Cossacks – European Wars"

Den officiella expansionen

www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 08-445 50 50





www.cossacks.de www.cdv.de

